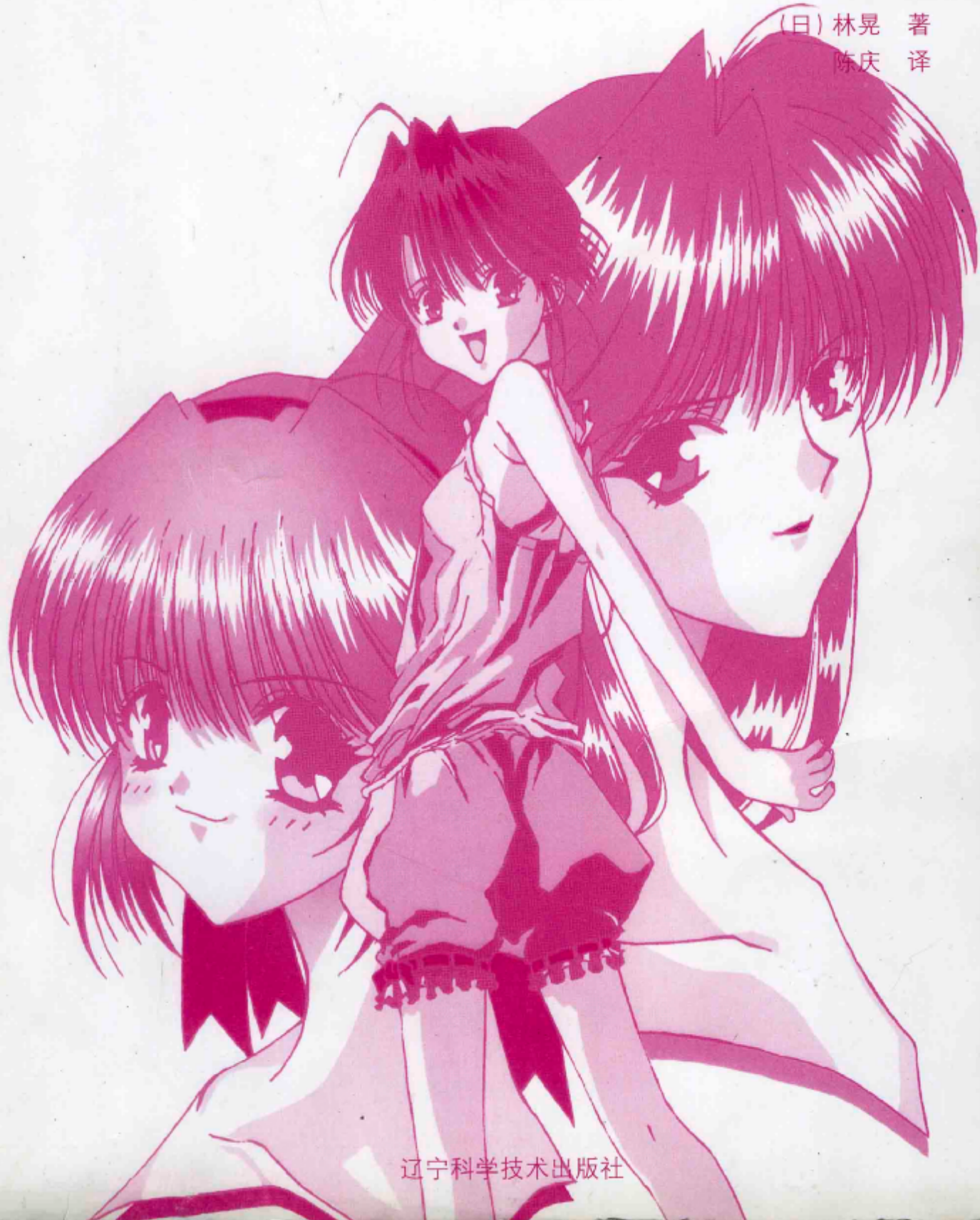
卡通漫画绘画技法

美少女的画法

（日）林晃　著
陈庆　译

辽宁科学技术出版社

目录

第1章

美少女绘画的理论

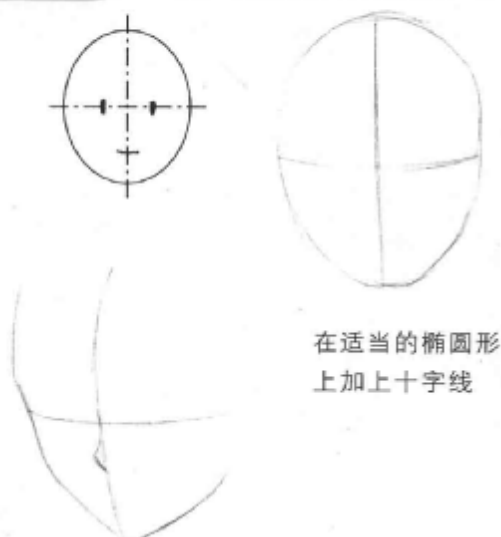
掌握你想画的美少女的特征

美少女角色的种类多不胜数，要掌握你想画的种类的特征。

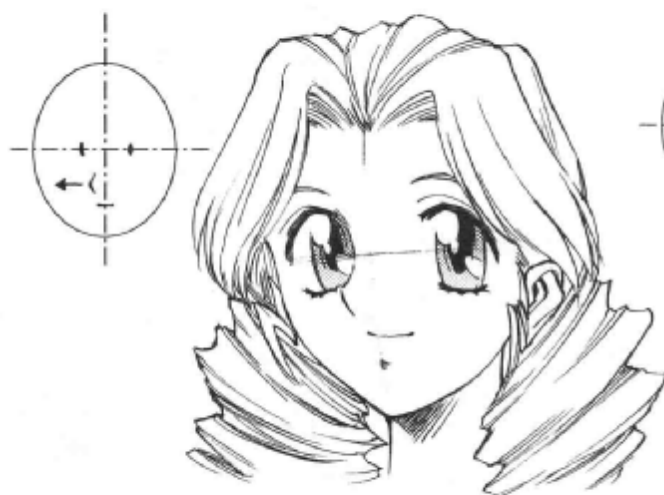
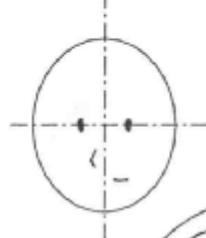
邻家有女初长成

当
当
当
.01

画脸

直、横的中心线是形成脸部的十字线。画脸时用来做眼、鼻位置等的基准。

在适当的椭圆形上加上十字线

鼻下线和下巴尖端都放在中心线上

一般是沿中心线而画

竖线

●竖向中心线决定面部整体平衡和特征

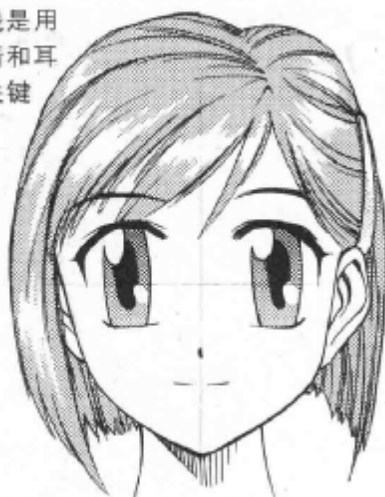
把鼻子画得偏离中心线……营造出柔和的感觉

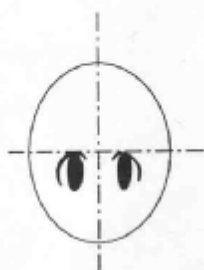
把嘴巴画得偏离中心线……勾勒出微妙的表情

特意把鼻子、下巴、嘴巴画得偏离中心线……，制造出特别的个性

<横线>

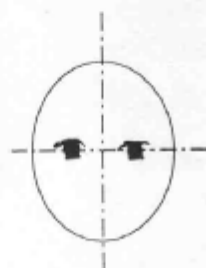
横的中心线是用以决定眼睛和耳朵位置的关键

在中心线上画大眼睛

在中心线之上画大眼睛

有少许成熟感

在中心线之下画大眼睛

显得孩子气

成熟的脸和孩子脸的不同处

也有人认为"成熟脸不算美少女"，因此要小心呀！

中心线上画普通大小的眼睛

画成熟的脸
……头发的量要少一点
……眼与鼻之间的距离要远些

画孩子气的脸
……头发的量要多一点
……缩短眼与鼻之间的距离

下巴的画法

脖子要画在下巴的后面

如果脖子过了下巴，就会显得脖子太粗

由耳朵至下巴的线，称为脸线。头发有修正脸线的作用

下巴的线是头盖骨的下巴部分。由连接下巴和喉咙（脖子）的线以及连接下巴和耳朵的线描绘出来。

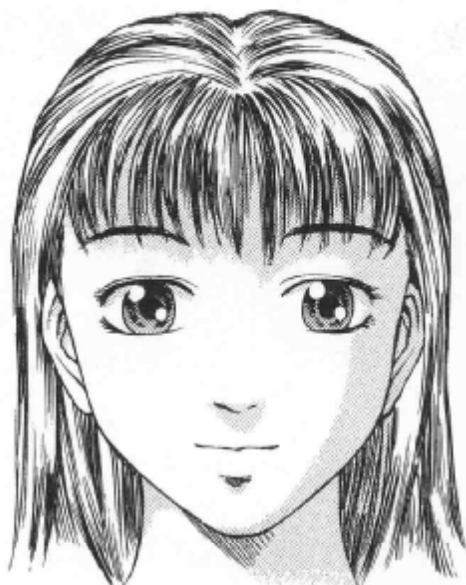
下巴线条的不同表现方式

额头的线条

头部的轮廓有两种画法：额角部分线条收拢，或者散开

脸的朝向和轮廓

脸的轮廓因角度而改变。眼睛和鼻子的形状也同时变化。但不要太拘泥于规则，可以自由发挥。

<写实派>

写实派画法的大眼睛女孩是横而长的眼睛

写实派也有不画鼻孔的

<漫画设计派>

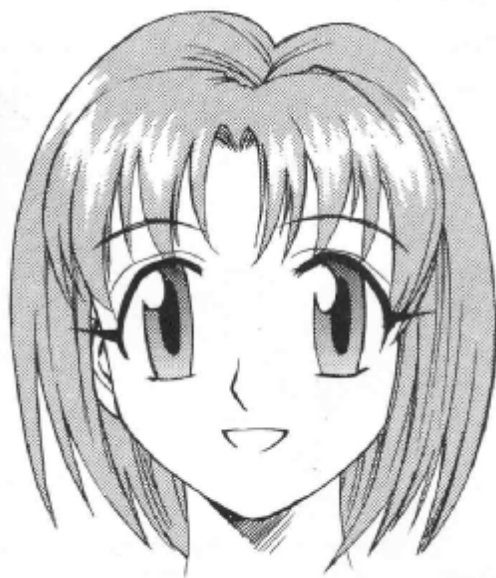
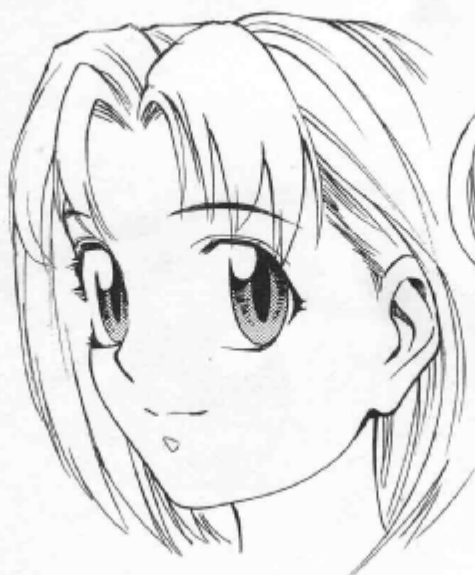
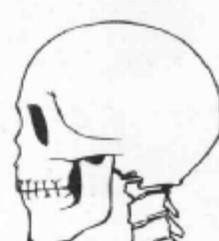
眼睛很大，不考虑头盖骨的位置

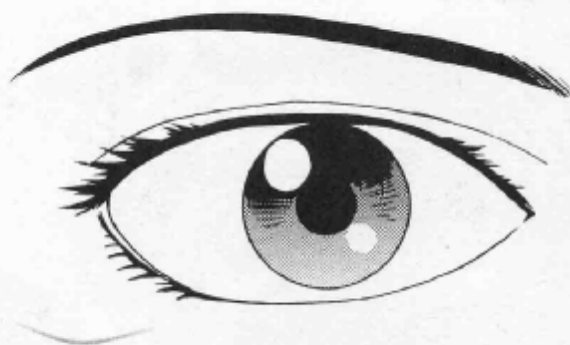
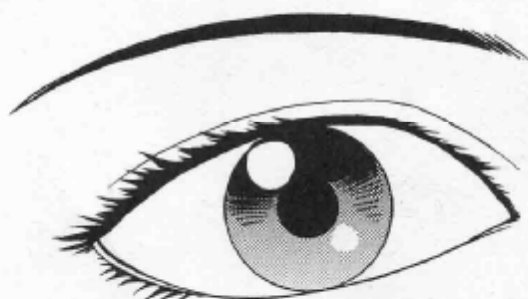
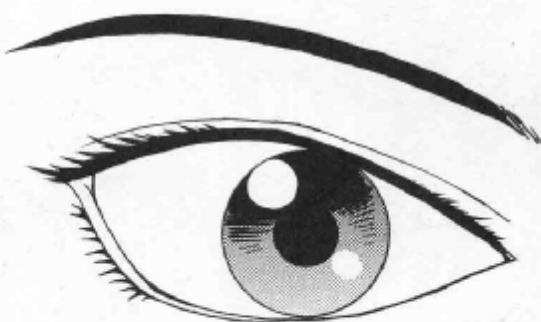
即使脸的角度改变了，鼻子的形状只有两种类型便足够了

<感性派>

正面朝向脸的轮廓和鼻子的画法

除轮廓以
眼睛和鼻
都朝正面
画法

25°
45°
90°
最能表现脸颊的
丰隆部分的角度
一只眼睛被鼻梁
遮住的角度

眼睛和眼珠

眼睛由眼球和眼的轮廓（上下眼睑）组成。轮廓种类和眼珠画法的组合，产生出无数的眼睛种类。

一般的眼睛

眼珠本身是人人一样的

八字眼

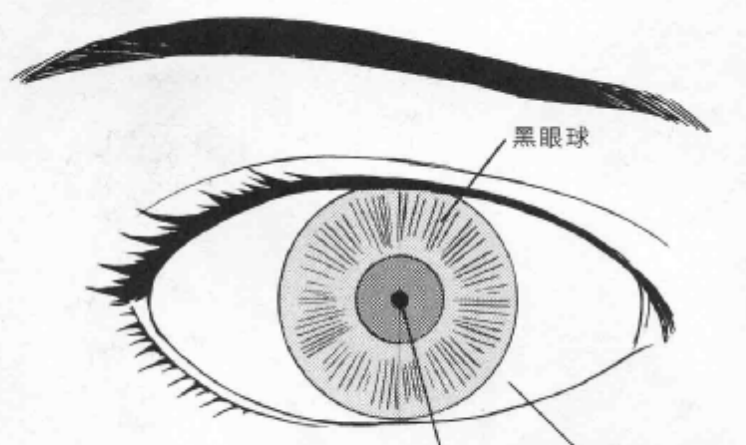
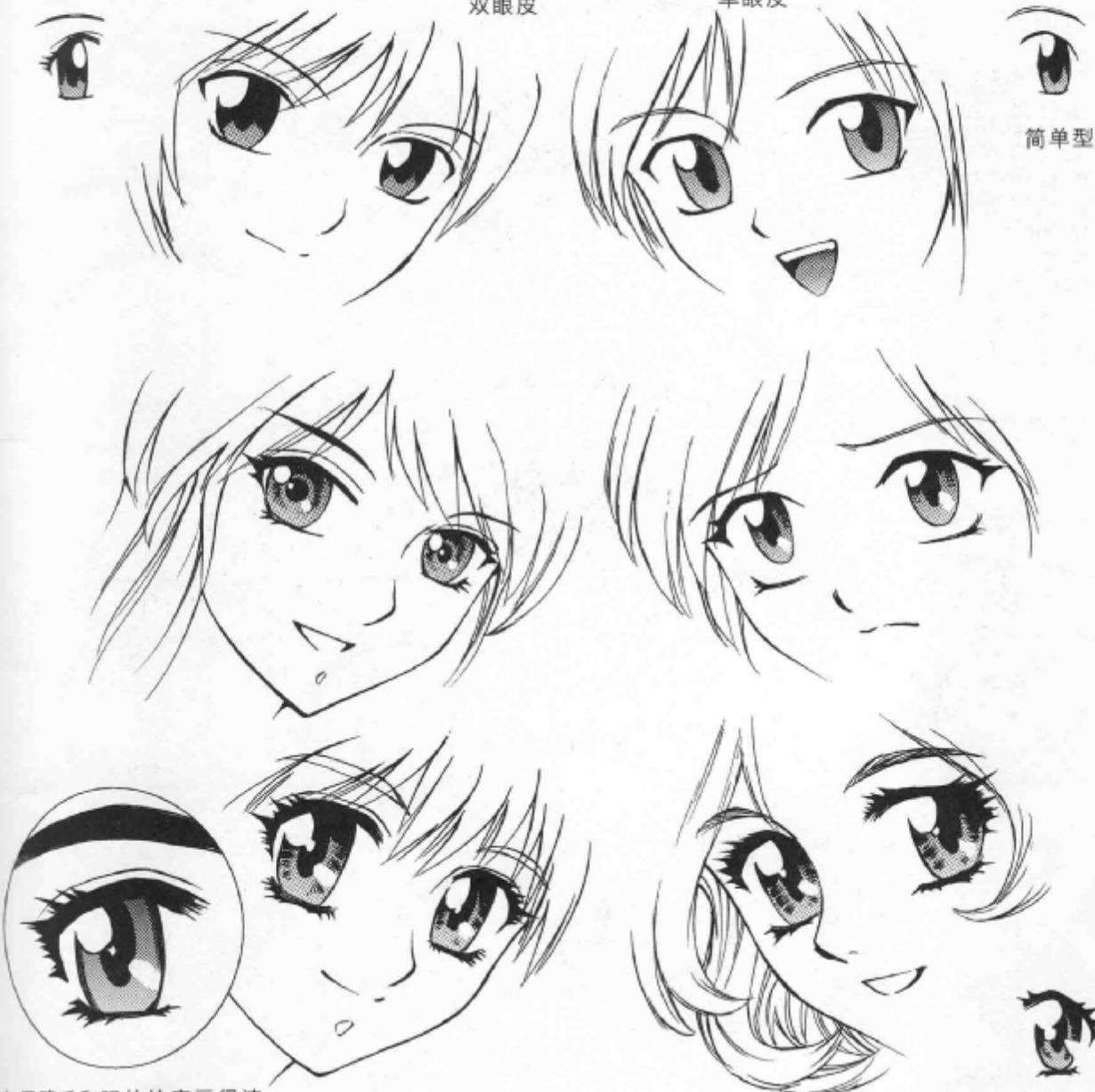
凤眼

眼睛的构造

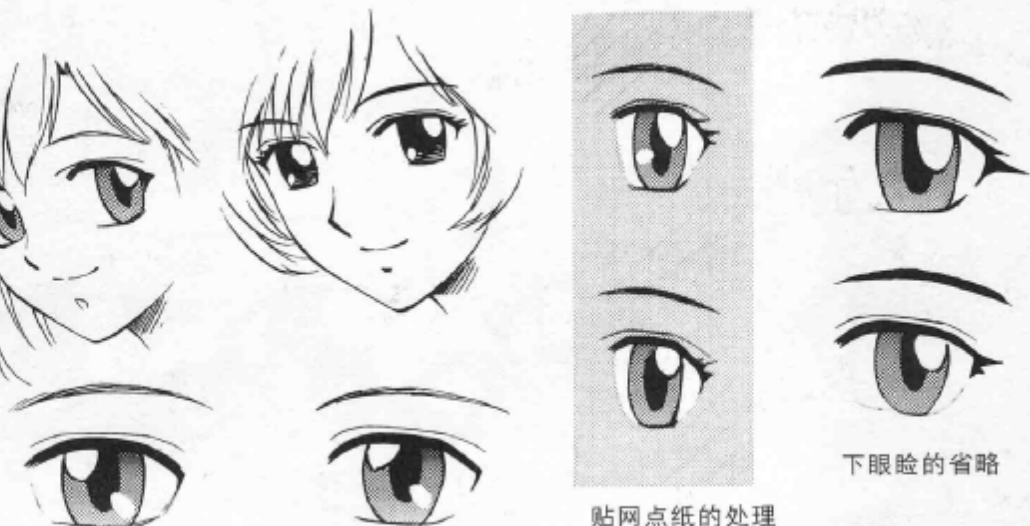
眼睛种类、睫毛和眉毛

双眼皮

单眼皮

简单型

如果睫毛和眼的轮廓画得浓，
则眉毛可以画粗一点

华丽型

眼睛的画法

眼睛有没有魅力，会对漫画的受欢迎程度有影响。职业漫画家也经常在研究怎样可以画出更可爱、而有魅力的眼睛。

眼珠有O形和0形

①决定眼睛的形状

②决定眼珠的大小（也同时决定朝向）

③画上瞳孔或反光，加上深浅色调

同时画上眼珠和反光

去掉眼珠的轮廓来表现反光

只画上反光的位置

只决定瞳孔的位置

眼珠的处理方法

<各种眼珠的大小>

朝向正前方、眼珠大，是人气角色的标准眼睛

眼珠稍向下有白位，会给人以严肃、冷酷的印象

黑眼珠占多（黑眼珠在80%以上）

三白眼（黑眼珠在30%以下）

<眼珠与心理描写>

斜线

只画轮廓线

只画轮廓线（只有大框）

全白

把眼白涂黑……异界的少女

●把眼白涂黑时，黑眼珠可稍微画小

全黑

一般

贴网点

渐变线网

交错用涂黑和灰网，加入反光营造出立体感，表现诡异的生命感

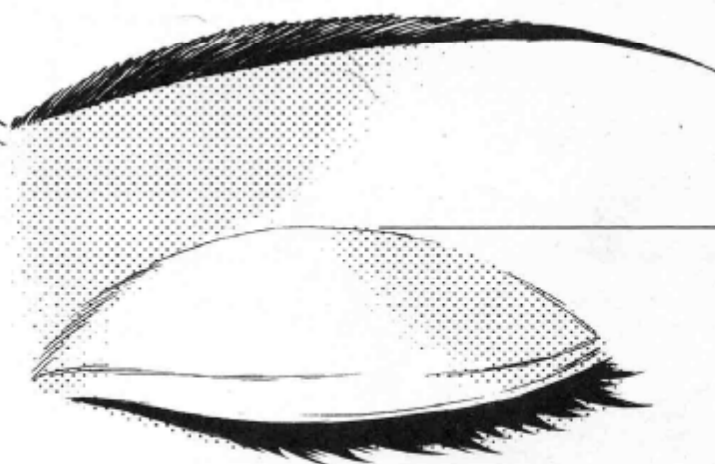
用线网使轮廓模糊不清

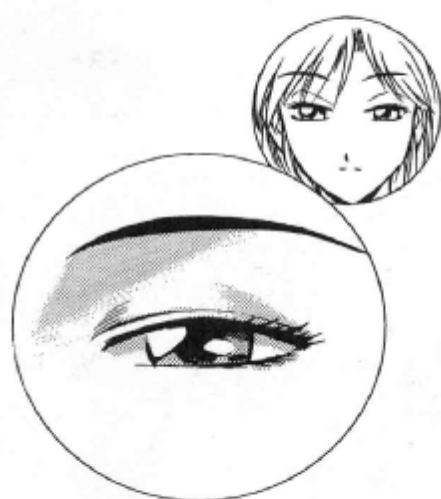
闭上眼睛

轻轻地闭上眼睛，形成的皱纹和用力地闭上眼睛时不同。闭着眼睛的线条比原来的眼睛位置要略低一点。

合上眼睛时，上下眼睑几乎是同时移动的

眉毛也向下移动

眉毛大概是沿着头骨这部分的弯曲位置生长的

这条在现实中没有的线，是上眼睑的位置，表现出眼球的突起

微微垂下眼睑，现出充满魅力的眼线

微微睁开的眼睛，形成向上的弧形线

哭时或者用力闭上的眼睛

笑着闭上的眼睛，眼角会上扬整体来说呈凸弧形

<闭上的眼睛的处理>
只画闭上的眼睛的线
加上上眼睑
的线
以线的强弱
表现出眼球
的立体感
流泪
用震颤的线条表现
出泪盈盈的瞳仁
在溢出的眼泪下隐约看到
的下眼线，用虚线来表现
流出的眼泪顺着
脸颊的曲线落下
<眼泪、泪眼的画法>
在泪上加影网点，营造
出水滴的立体感
在眼泪中加入白色
用斜线表现留出白底

眼睛与美少女

普通眼睛的女孩

普通的眼睛写实形状是杏仁形。这是眼睛的基本形状。眼尾上扬的是凤眼，眼尾下垂的就是八字眼。

横长形（柳眼）

纵长形（杏眼）

如果强调下眼睑，用直线表现，即使是普通的眼睛，也给人严厉的感觉

上下眼睑都用曲线

画普通眼睛的秘诀是眼梢要和眼角保持同一水平。拉一条标准线来照着画吧！

标准线

曲线的两端都在标准线上

先在正面脸上画上十字线

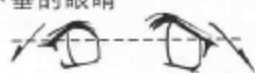
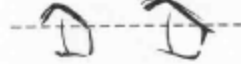
配合着标准线，按自己的喜好画上曲线

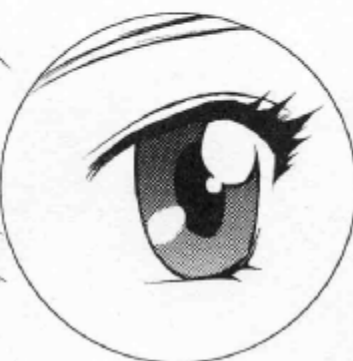
画侧脸也是如此

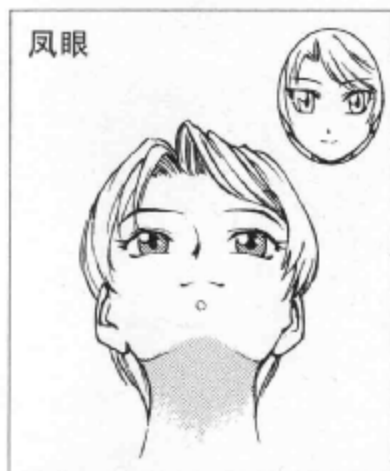
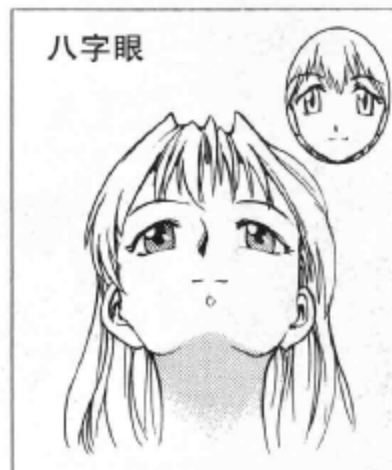
八字眼的女孩

下眼线是水平的

下眼线尾端上扬

下眼线下垂

凤眼的女孩

上下眼线尾端都上扬的类型
普通型
杏眼
柳叶眼
上眼睑线尾端上扬的类型
普通型
杏眼
柳叶眼
眼尾下垂也可能看起来是凤眼呦
杏眼
上扬的线占大约眼睛的一半。即使其后维持在水平，也给人相当严厉的感觉
细长清秀的柳叶眼
秘诀在于上升的线比下降的线长

随着角度而变化的眼形

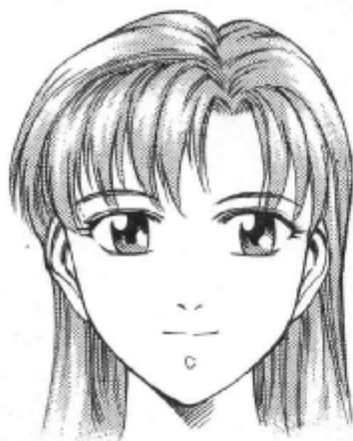
耳·鼻·口

耳、鼻、口的画法可大致分为写实型的省略法、点缀法和漫画型。

<实际的构造平衡>

<骨骼>

<正面>

<侧面>

写实型 → 漫画型

正面

●是否画鼻孔，是写实型和漫画型的主要区别

斜侧面

仰面

张开嘴巴

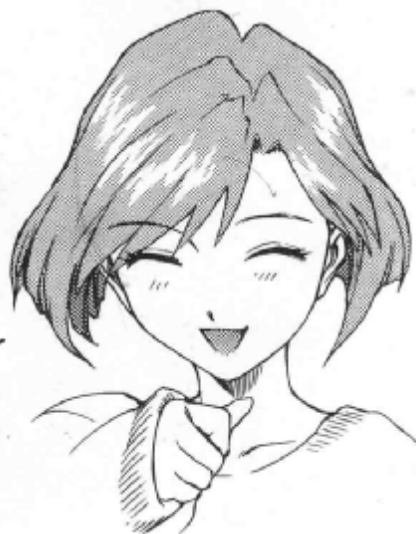
笑脸

因为张嘴时下巴是向下移的

所以脸要向上一点才有笑的感觉

滑稽角色、SD角色的笑脸，嘴巴可以越出轮廓之外，这样看起来也很可爱

在水平位置张嘴

略微向上……很开朗！

稍低头而笑

略微向上

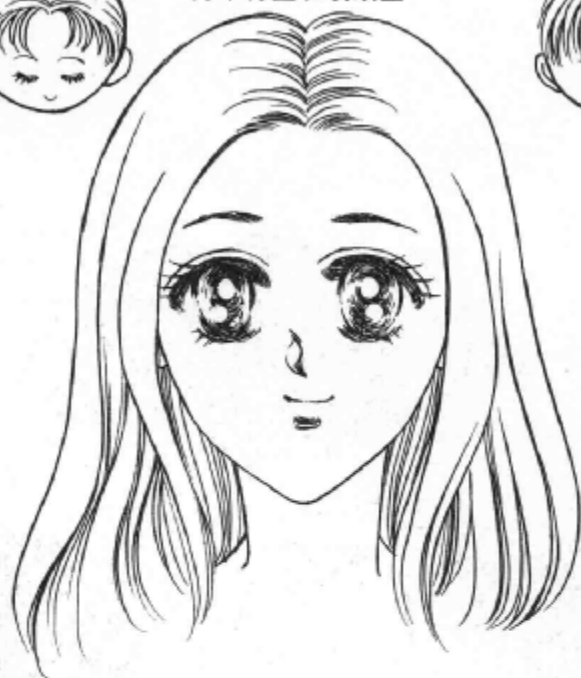
头与头发

头的纵深

如果以头发流向的线条表现出纵深，就能够体现出头部的立体感和角色的真实感。

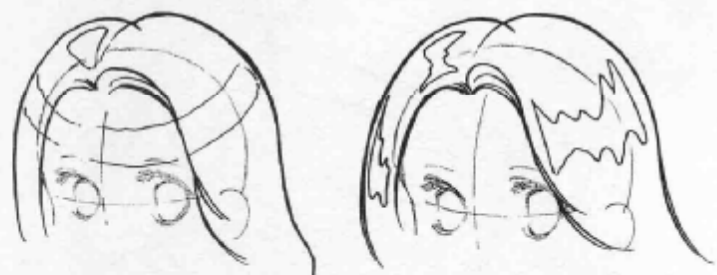
头部是圆的

平行型

头发的流向基本上分为平行型和收敛型

收敛型

从正面看来，越远的头发，线条就越细。发际和头发的分界要画深一点

有角度的侧面

头部的立体感表现在头发上的反光。头发的多少也是以颜色深浅来表现的。画画时要确定出明亮与暗黑的位置。

进一步划分区域

白色部分——光照的部分，它是因头部的圆形而形成的弧线，故基本上是椭圆形线

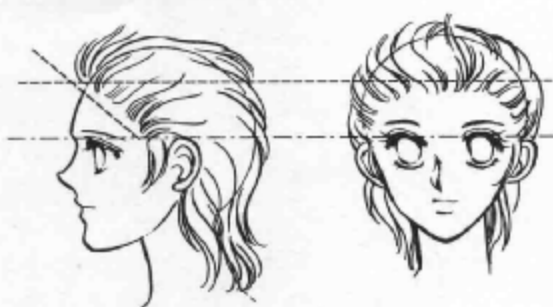
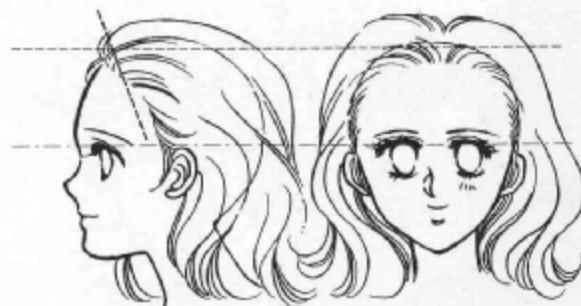
要画得浓的地方

分界处

挺立的地方

重叠区域的内侧

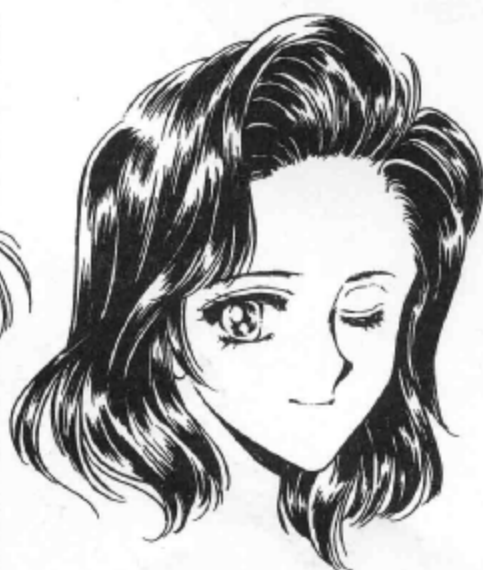
发际与额头

额窄的类型

额宽的类型

额窄的女孩，发量要画少一点

额宽的女孩，可随心所欲配上艳丽的发型

头部后面、耳朵后面的部分

耳朵后面不生头发

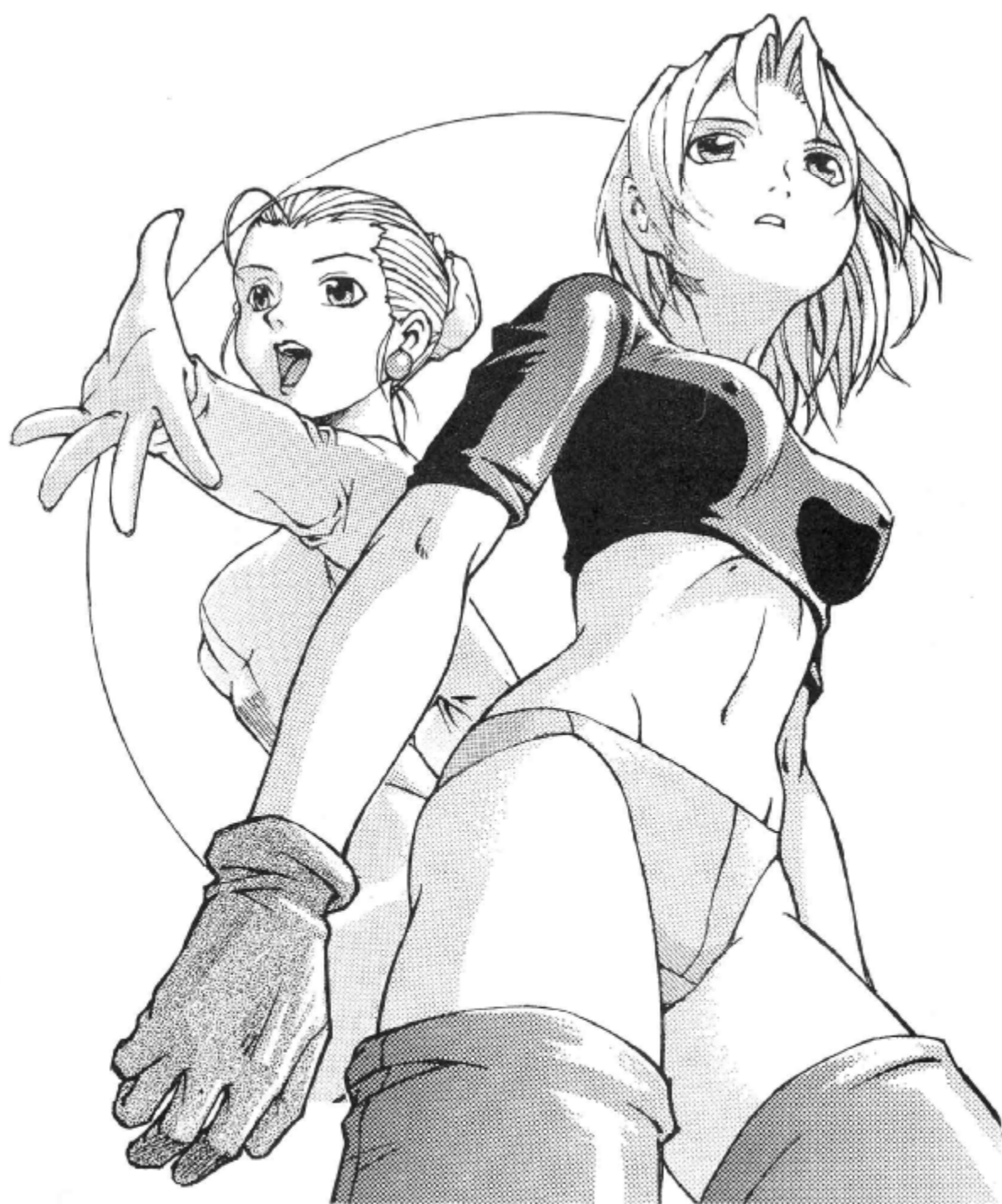
发际的处理

束发

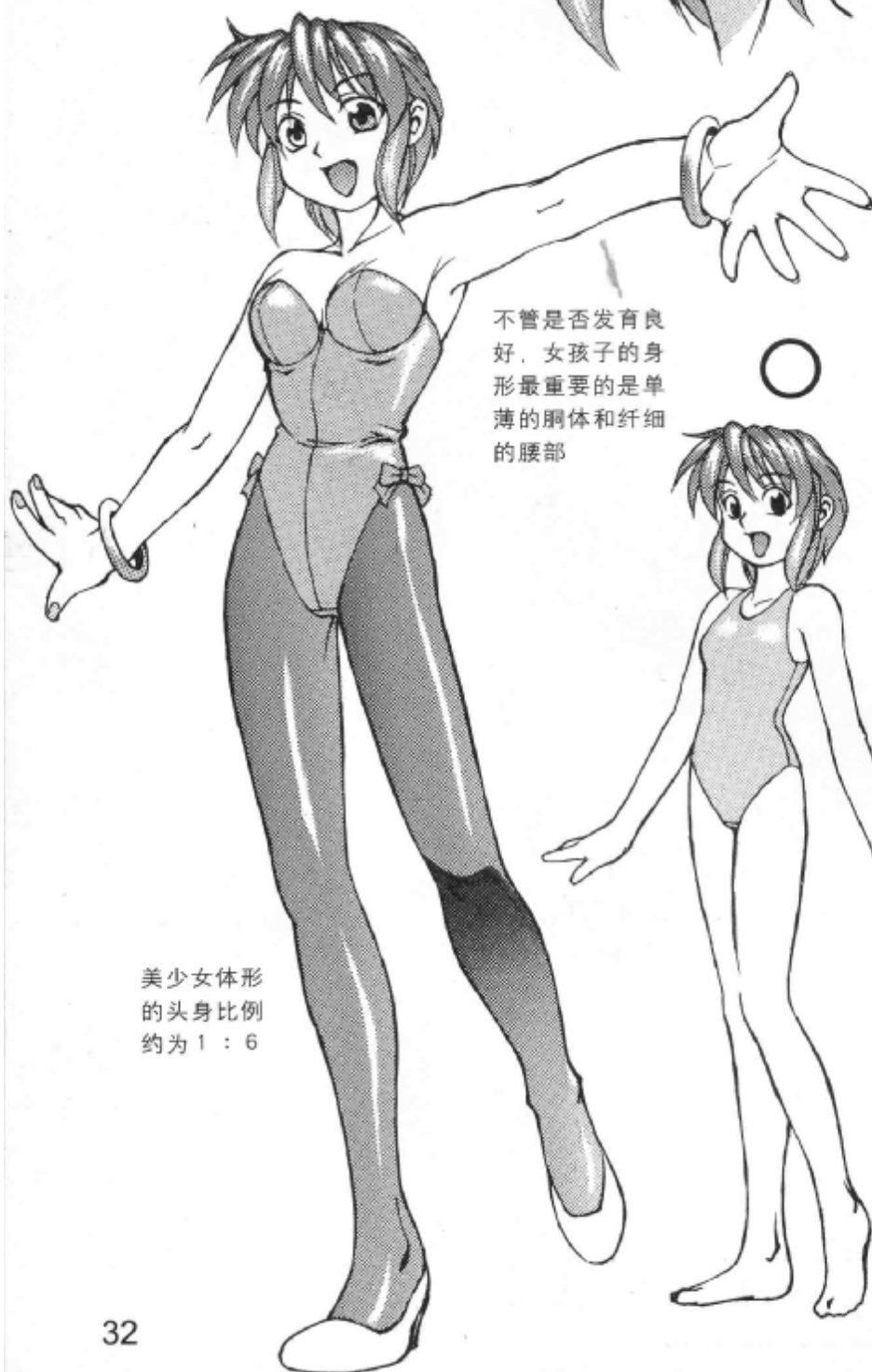
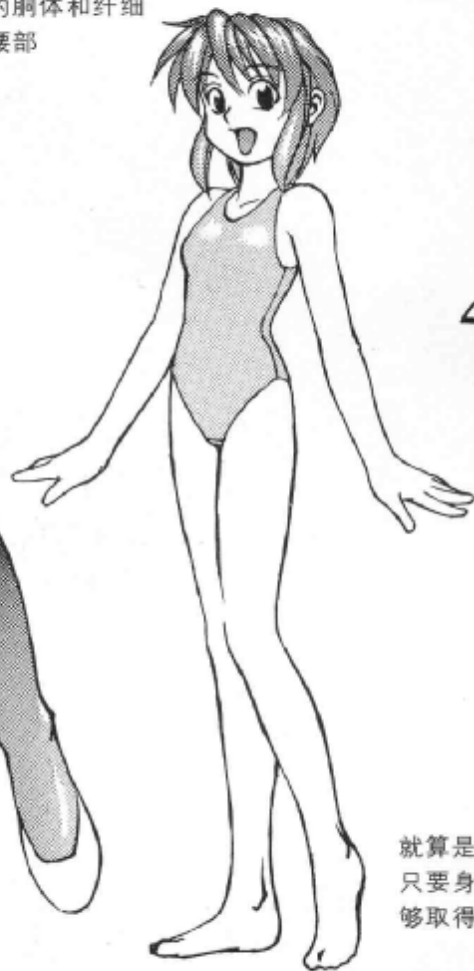
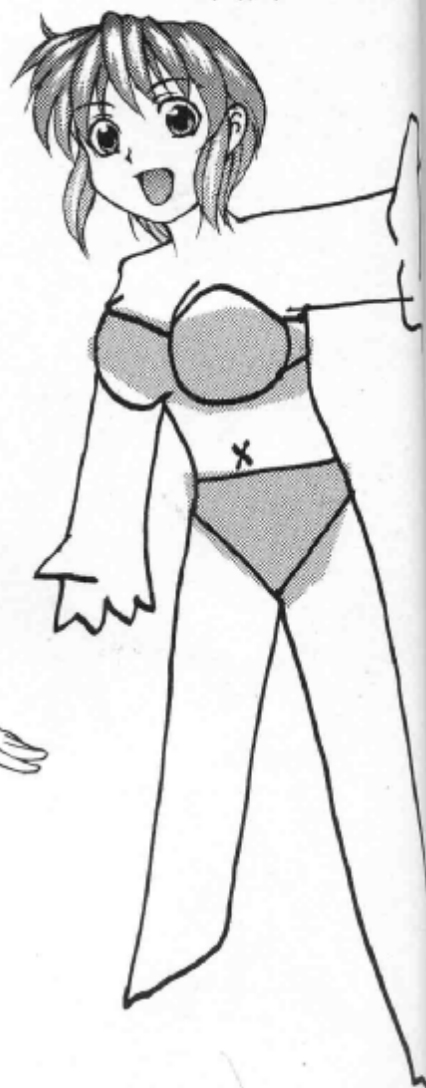
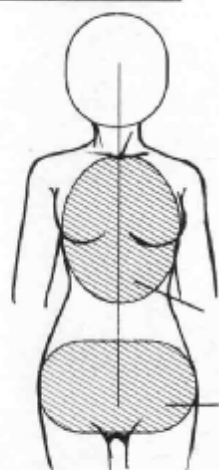
头发线向着发髻方向伸展，顺着球形头盖骨向上部中央画线即可。

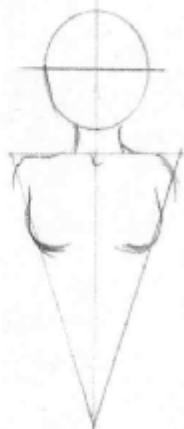
画可爱的鬼脸

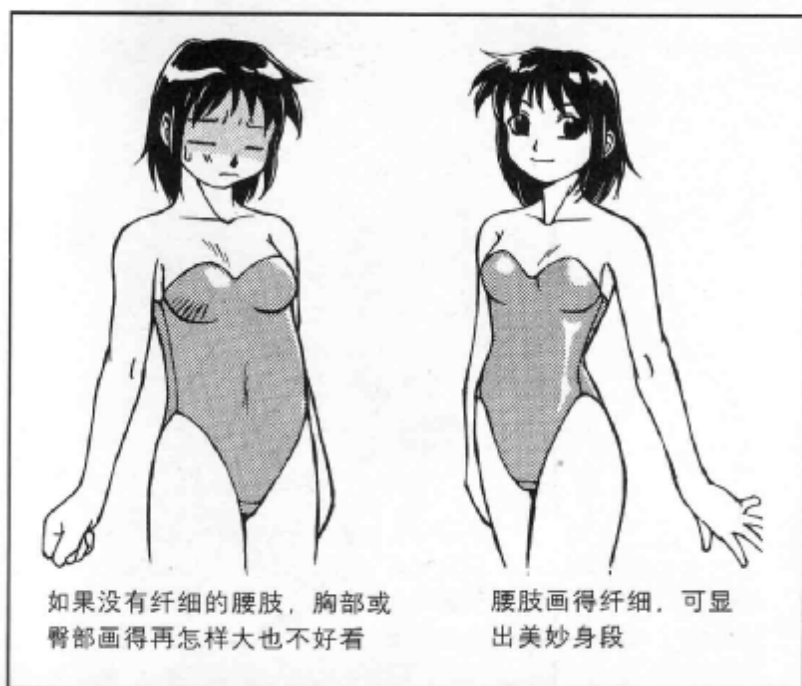
鬼脸的表情如果采用写实派的画法，会出乎意料地异样。但是，如果把眼睛和舌头作漫画化的处理，可以演绎出很可爱的角色。

第2章

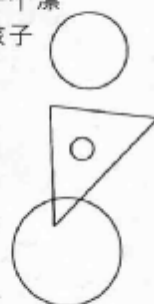
女孩子的身体

脸和身体的平衡

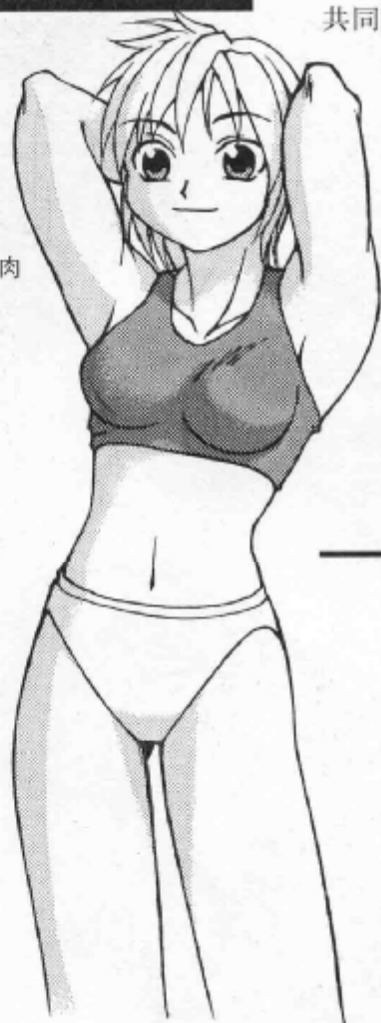
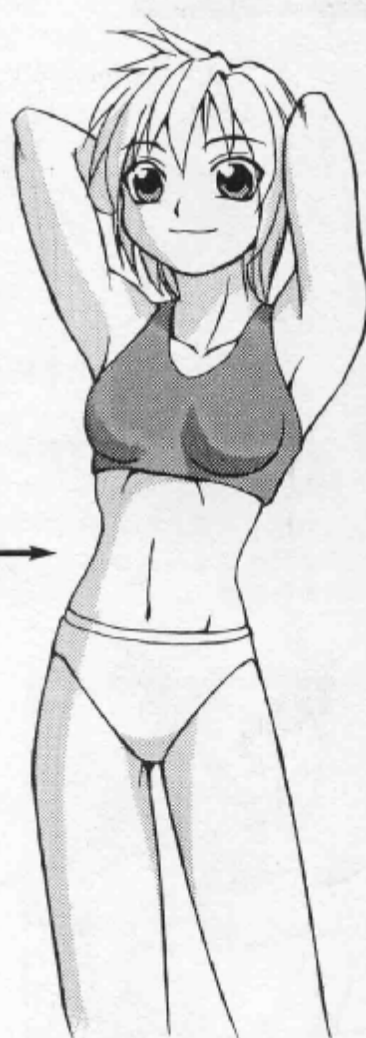
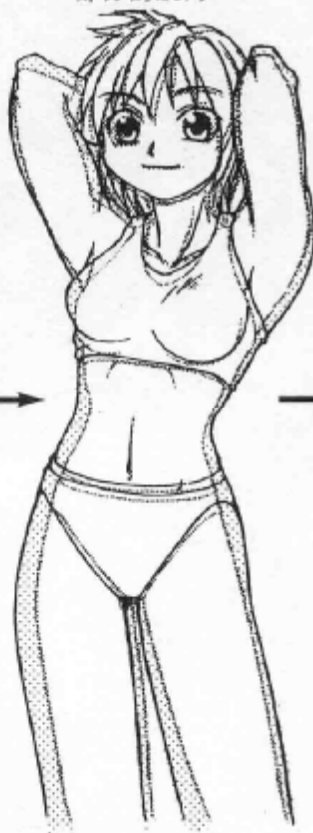
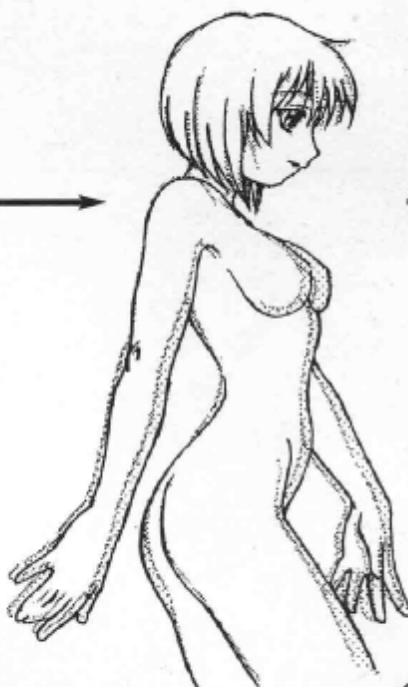
好不容易学会了画可爱的脸，但如果画不好身体，其中的乐趣可就会减半的呦！
不管是否发育良好，女孩子的身形最重要的是单薄的胴体和纤细的腰部
即使强调了胸部和臀部也……
美少女体形的头身比例约为1：6
就算是苗条的儿童体形，只要身体、腰部、臀部能够取得平衡就行。

纤细的腰肢

从构造上来说，肋骨和骨盆的宽度差就是腰部的内凹程度

以肩宽为底边画一个倒置三角形。

顶点在胯下位置

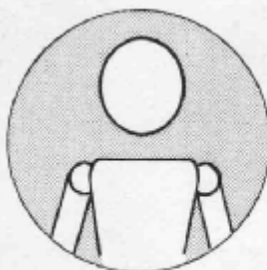
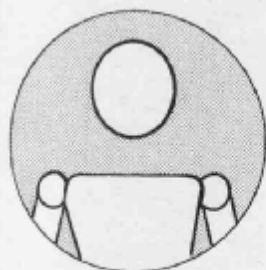
正面上半身画像最能显示女性魅力的就是胸部。但能令胸部显示魅力的，则是直到腰部的曲线

如果没有纤细的腰肢，胸部或臀部画得再怎样大也不好看

腰肢画得纤细，可显出美妙身段

只要有纤细的腰肢……
即使只用球形和三角尺，也能画出一个漂亮的女孩子

绘出单薄的胴体

女孩子的体形，可按肩宽大致分为两类。但两者有共同之处，就是“胴体要薄”。

肩宽与身材

绘画不同肩宽的角色，可以增加笔下女孩的种类。

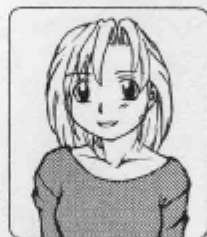
肩关节画在脸宽幅之外

肩膀宽的女孩

有成熟感，是很体面的女孩

按脸宽幅画肩关节

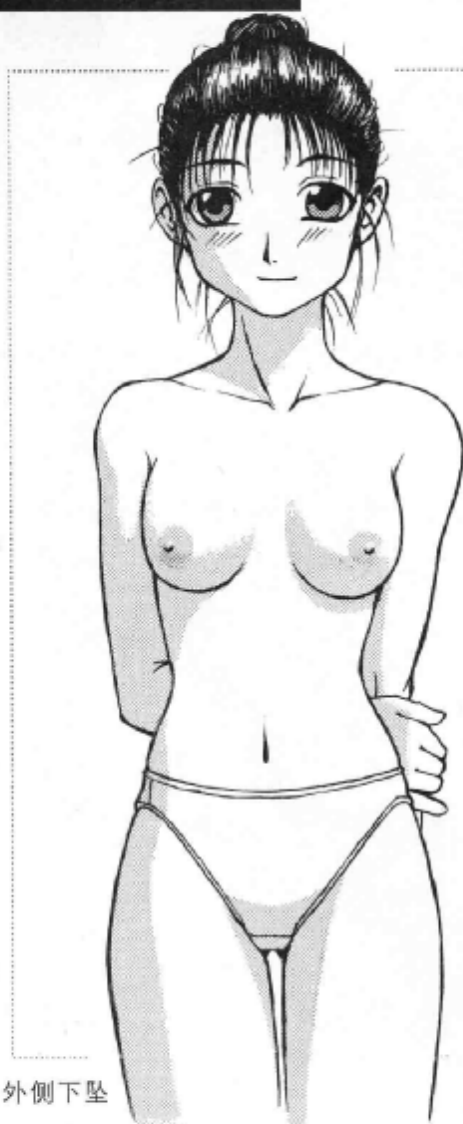
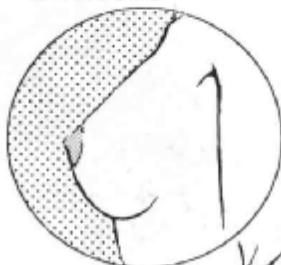
肩膀窄的女孩

有幼嫩感，是幼稚、可爱的女孩

肩膀宽的女孩身体可以画长一些，较易画出成熟的体形

肩膀窄的女孩如果脖子不画长一点，看起来会觉得似在缩脖子

胴体线条

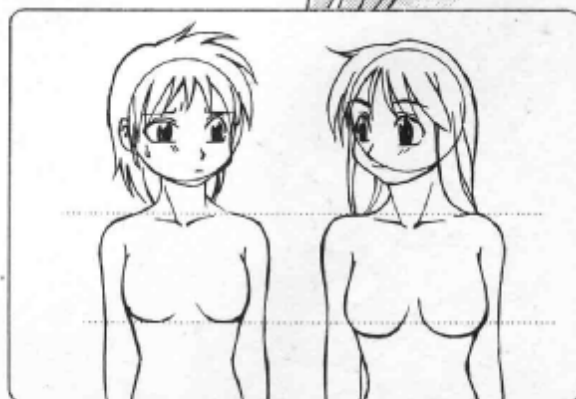
正面的胴体线条

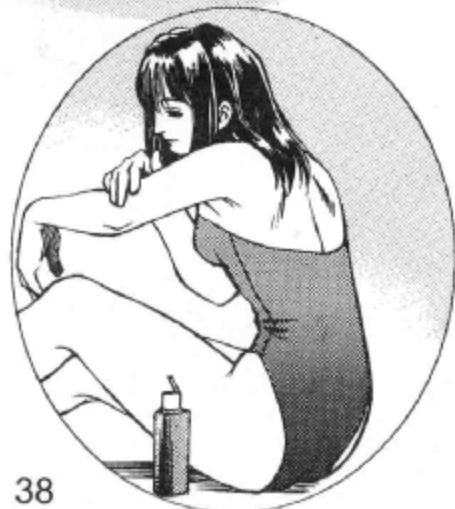
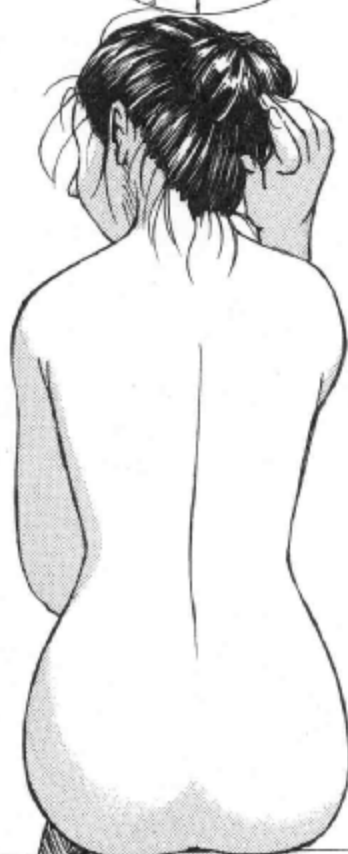
穿上了文胸等衣物后的胴体线条，与赤裸的线条不同。

由胸至腹部是复杂的曲线。要表现立体感的方法有多种，应以要强调的部分而异。

画出下腹部至胯下的髋骨线条。此线条强调了下腹部的浑圆和立体感

画上肋骨的线条，因为强调了胸部下的凹陷，加强了纤柔的印象

简单型，只画身体曲线和肚脐。肚脐位于腰下，作为下腹隆起部分的起点

画在腹部中央的线，描绘出更紧绷的腹部。这种技巧用于表现多少有点肌肉型的成熟女性

胸部小的女孩，由肩膀至胸部开始隆起处的距离要短一点

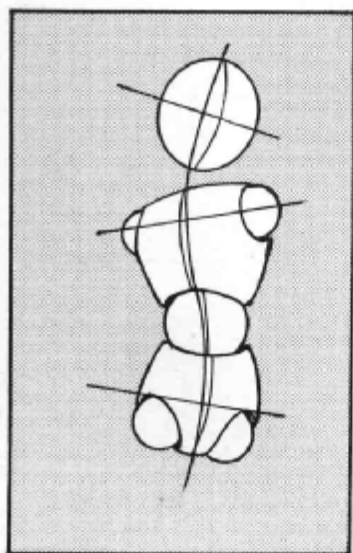
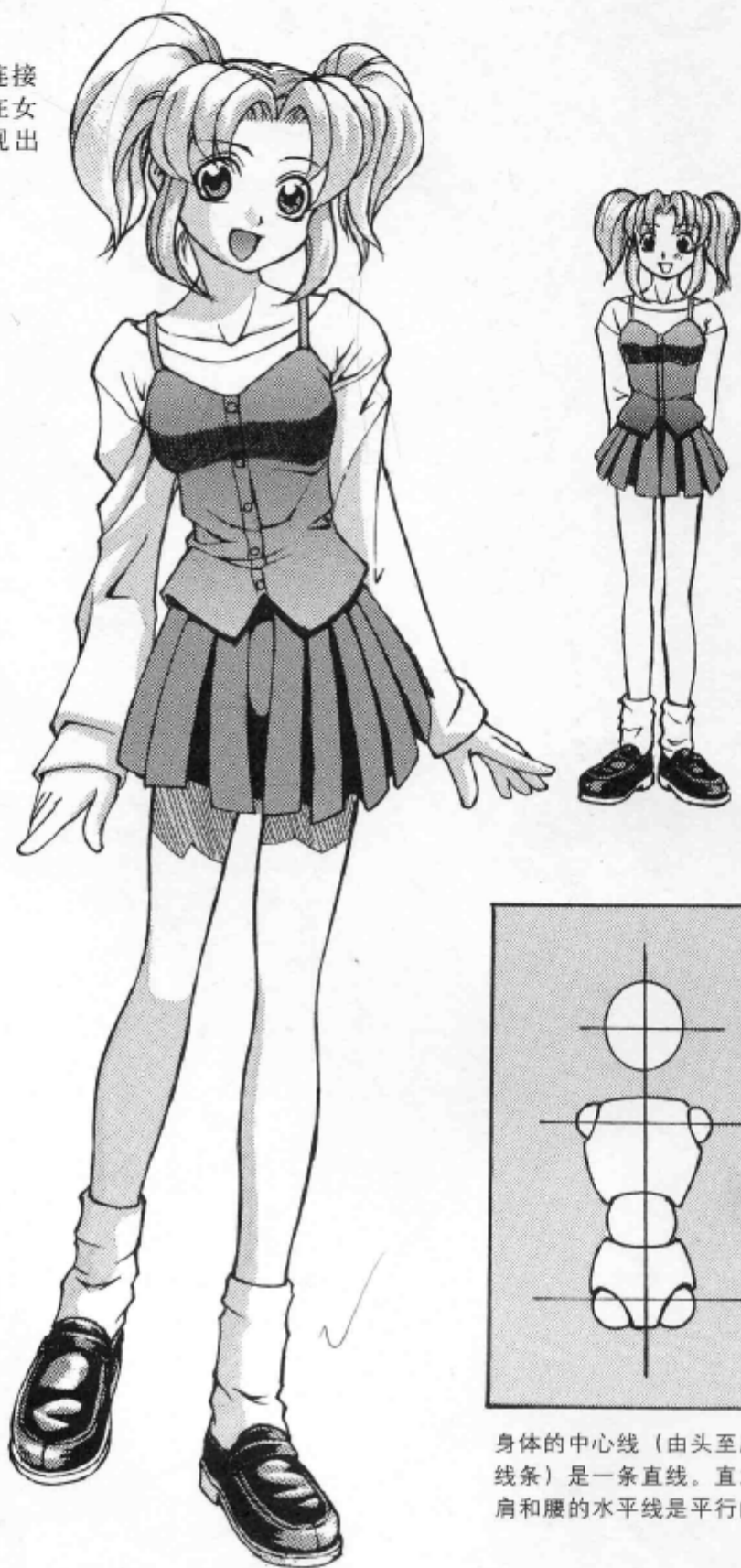
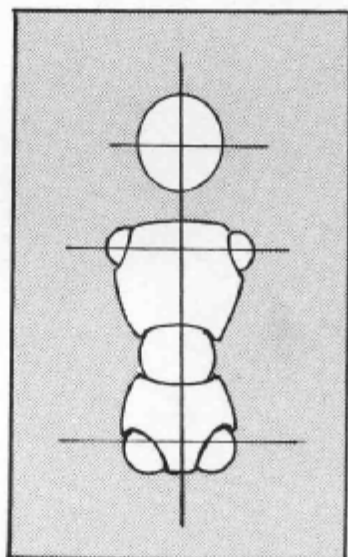
背部线条
肩胛骨的表现
实线
斜线
两手放松置于身体前
面，肩胛骨就不明显，
线条也随之被淡化
从斜后方看过去，
部分胸部显出，
清楚看到身体侧
面，体型看起来
显肥胖
用力高举双手，肩胛
骨就会凸出，背部的
线条就会更明显

侧面线条(腋下和侧腰)

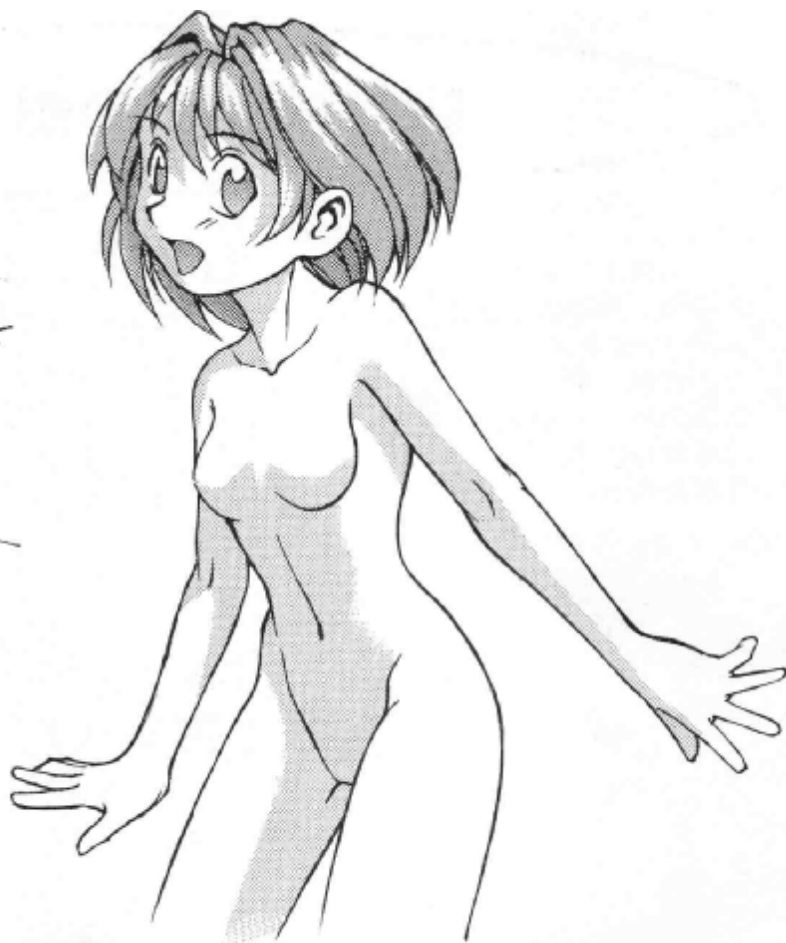
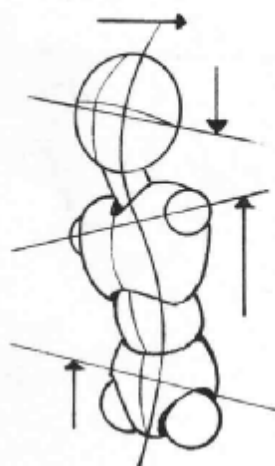
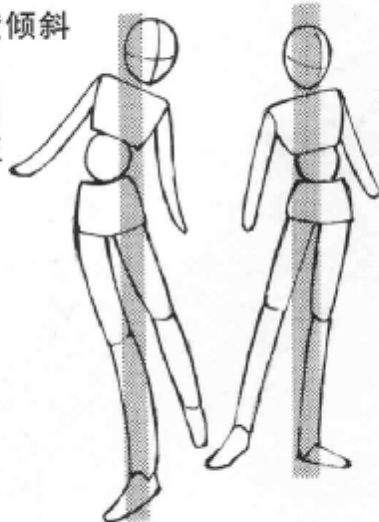
看到身体侧面的角度，令体形看起来肥胖，但画上侧面的线条后，就不会那么明显了。

侧面线条，对于服饰很重要。画漫画时虽不常用，以布料缝口来展现侧面线条的画法居多

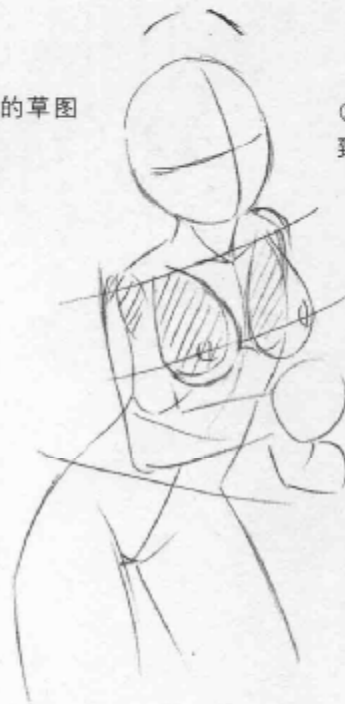
前后幅颜色不同的泳衣

身体的柔度（演绎可爱感觉）

在头、肩、腰的连接上花点工夫，就可以在女孩不经意的姿势中表现出可爱的性格和表情。

身体的中心线呈S形

身体的中心线（由头至腰的线条）是一条直线。直立时，肩和腰的水平线是平行的

头部侧向的一侧，肩膀提高，另一侧的腰部亦提高，这是要点。头、肩、腰交互地升降，产生出柔软感（从物理的观点讲，也包含了“扭动”的含义）。
肩和腰要对应地移动
头部只倾斜少许，则肩和腰的移动幅度也不太大
警钟长鸣
注意不要过度倾斜
・失衡可以用脚的位置修正
角色姿势失去平衡，也就是重心的失衡。可以用脚的位置来修正
倾斜得太厉害，就会失去平衡，看起来不可爱，要注意呦！

胸部

表现出有魅力的胸部，是画美少女角色的重点之一。在画上半身或全身之际，必须顾及整体比例来画出胸部的大小。

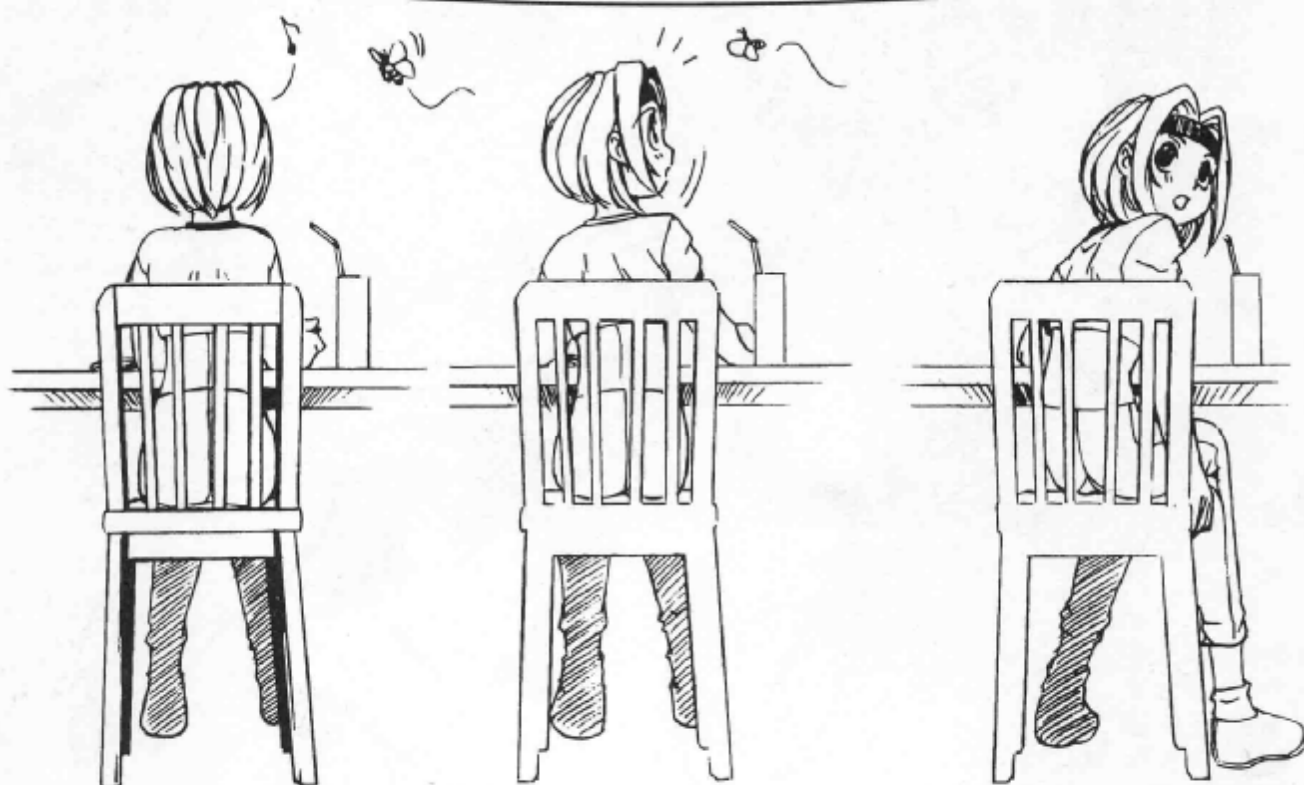
①大略地画出身体的草图

②画上胸部（确定大致的位置）

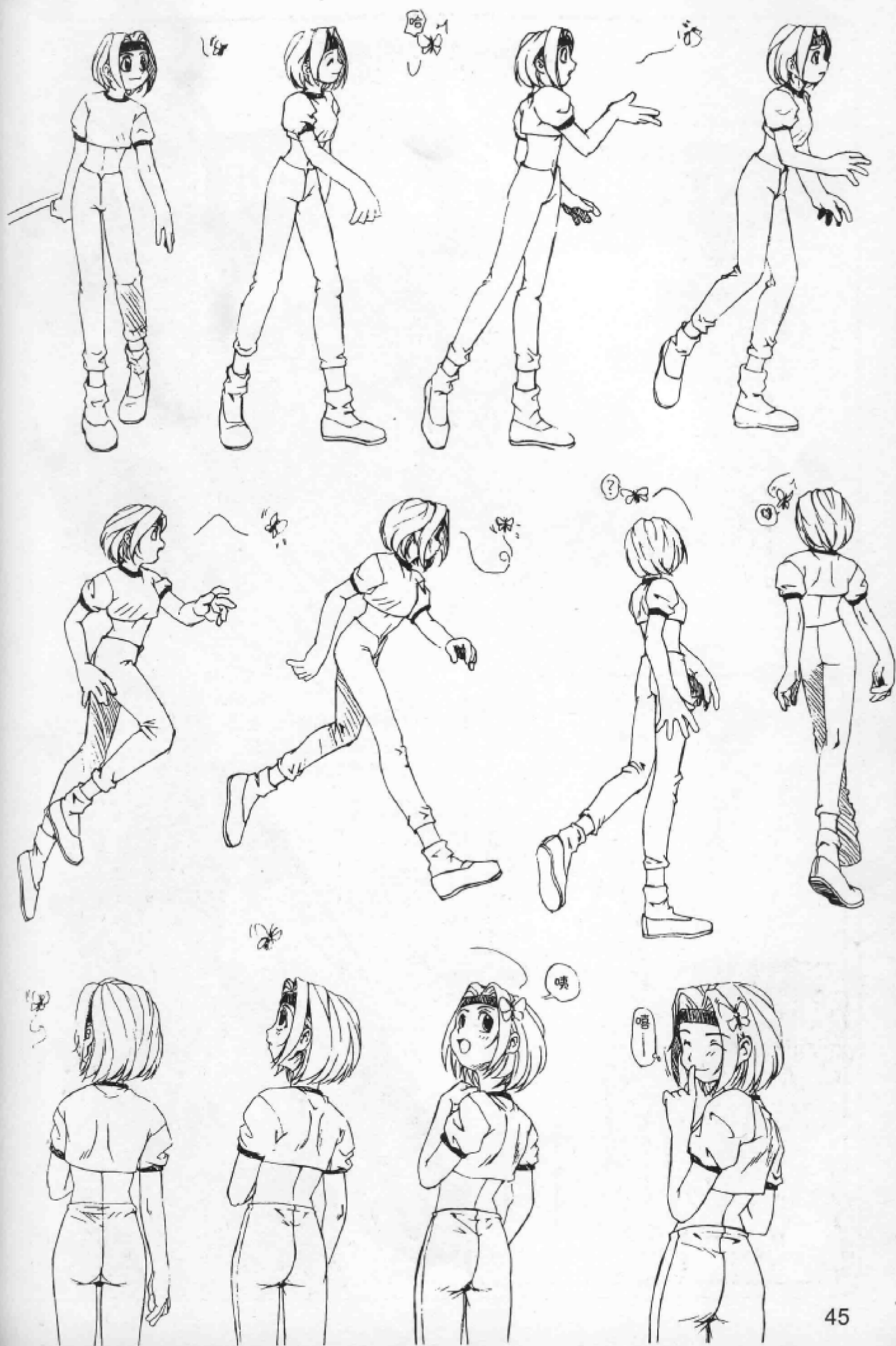
③完成（按照喜好或需要决定胸部大小）

丰满的胸部

秀雅的胸部

胸线上接触手臂或物体时，要适度地把胸部作凹陷、上下左右移动等处理。注意不能带棱角
根源位置相同
用手臂托着时
胸部的形状和大小因人而异，但生长的位置则大致相同。不过，大的胸部会因重量而多少有点下垂。
顶在桌子上时
●参考
忽略重力的类型
胸部虽然大却不下垂是漫画独有的表现
注意笔触
胸部要柔软、圆圆的隆起。只要注意曲线，即使胸部不大，看起来也柔和、美丽

女孩的连续动作

在不经意的动作或姿势中，把女孩子的可爱表现出来吧。

哈
?
咦
嘻—

俯瞰和仰视的角度

俯瞰姿势多用于表现胸部魅力

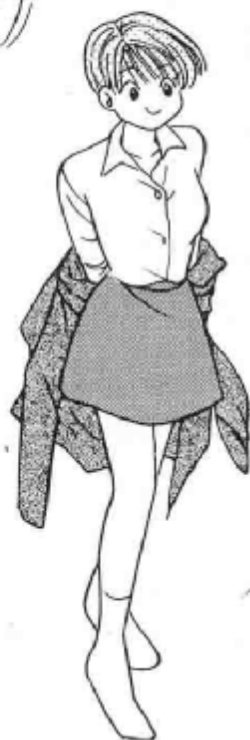
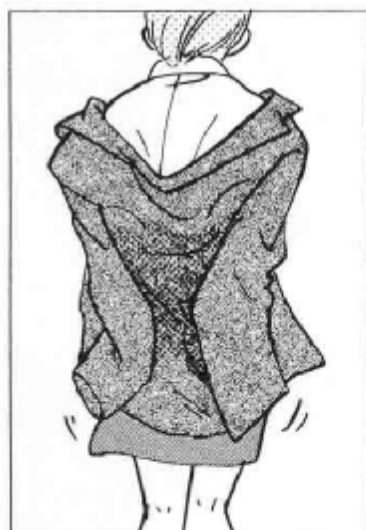
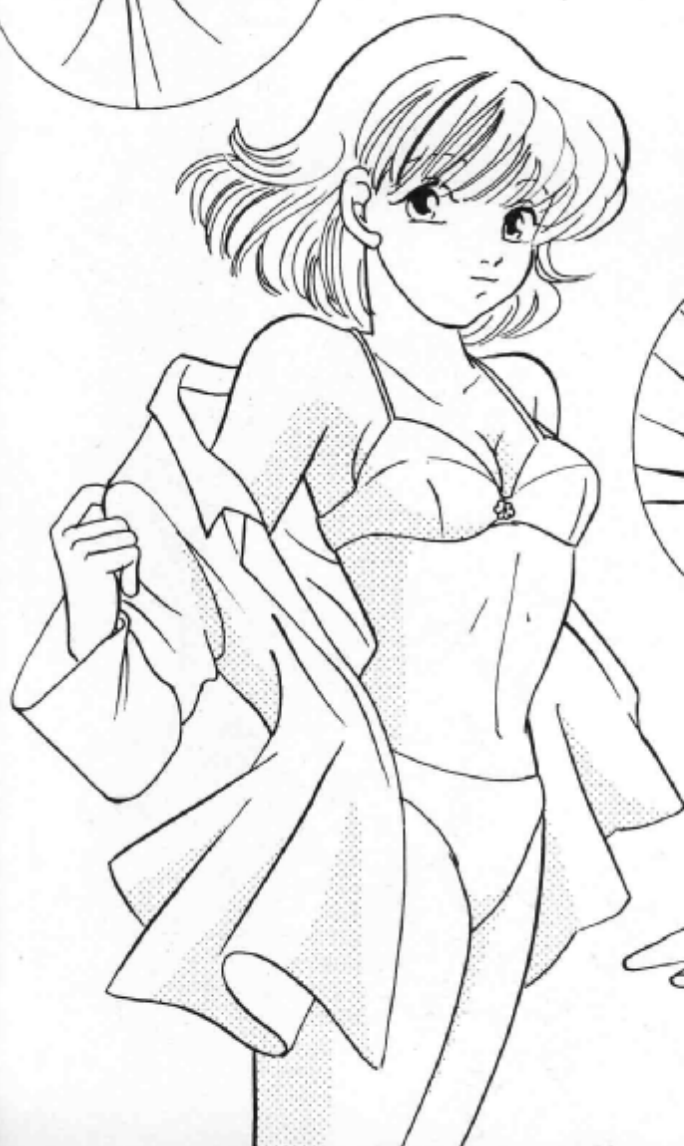
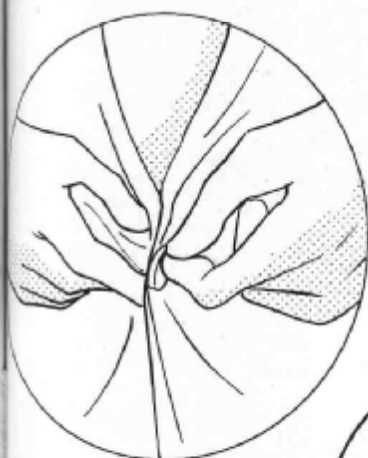
在仰视的构图中，重点在于腰和胸部的线条，以表现出身体的浑圆

第3章

不同的情境及其表现技巧

换衣服

脱外衣

脱袖子时上身
稍微向前倾

脱衬衣和裙子
改变头部的朝向、双腿分开，看起来会很性感
落在脚上的裙子，裙子的起伏依质料而定

穿T恤

脱下

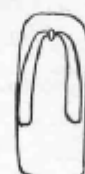
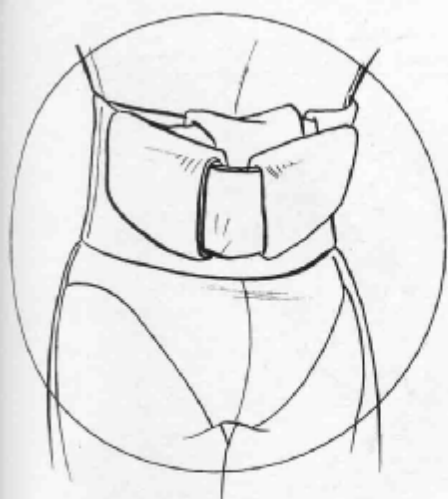
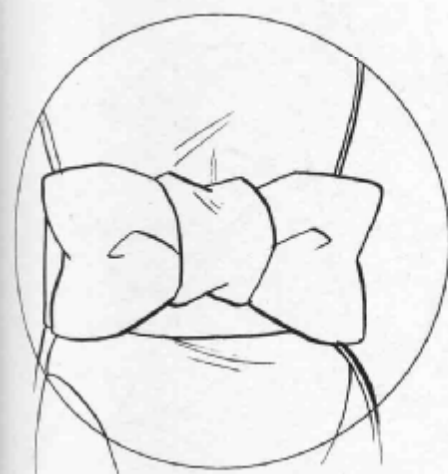
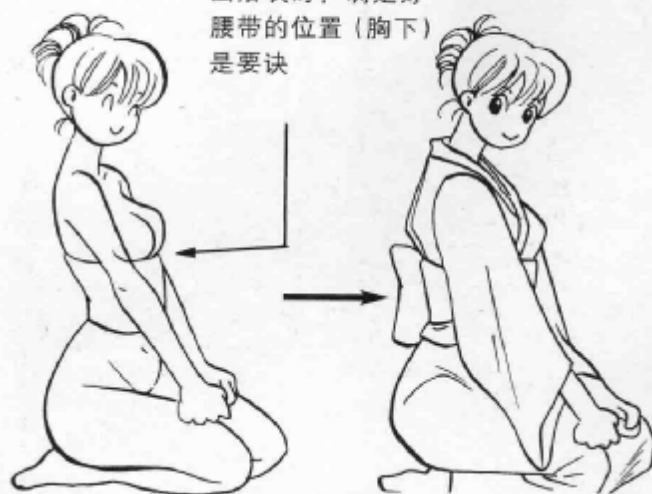
●女孩穿衣服时，是从上面开始穿起

没把握时，可以画透视图来作参

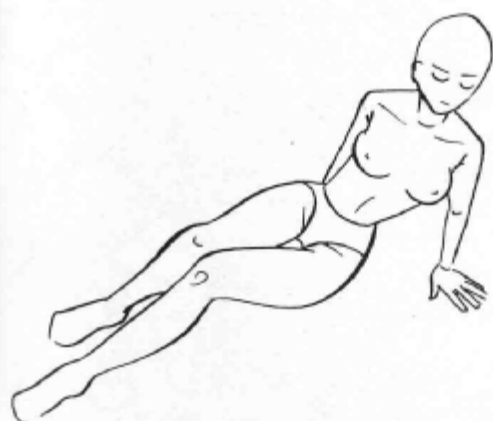
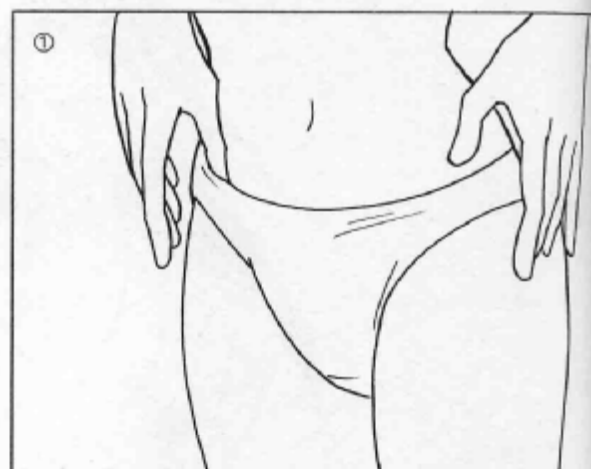
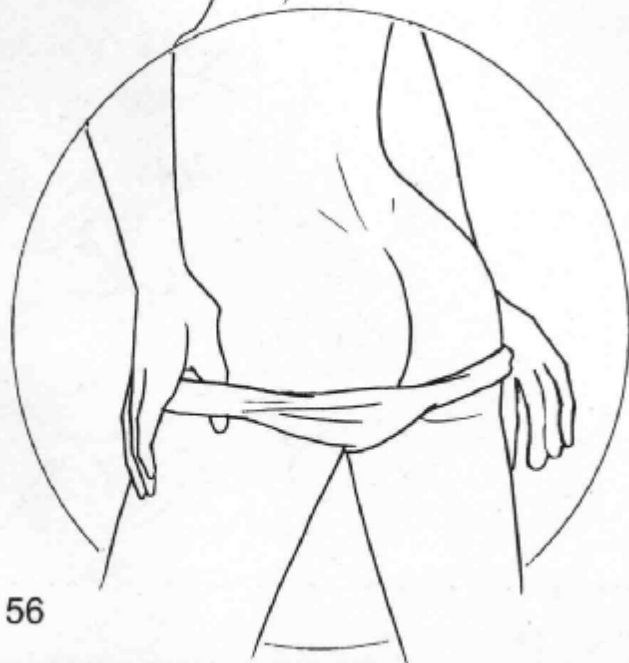
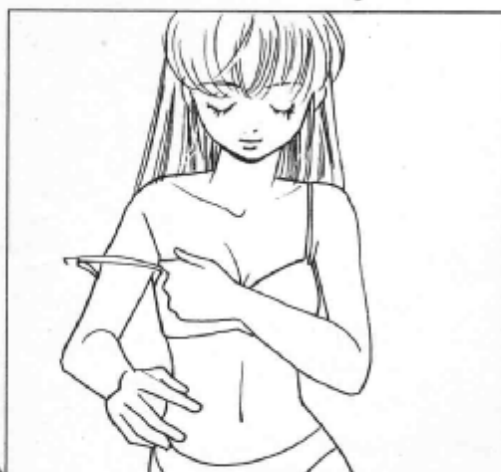
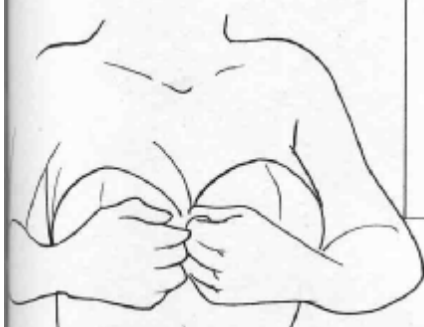
圆领的T恤，如果不先抽出手臂就脱不了。用衣服的皱褶来表现隐藏在衣服里的手

穿牛仔裤
牛仔裤的质地厚而硬，
褶皱的隆起也要加大
画上裤子侧面的缝线，
赋予牛仔裤以真实感

浴衣

浴衣是简单版的和服。因为它构造简单朴实，多少该画点图案上去。

臀部和腰带的比例宽度
作装饰
的发夹
露出脖子是魅
力的表现
画浴衣时，确定好
腰带的位置（胸下）
是要诀

穿浴衣独特的角色表现（敞开）

雪白的大腿从浴衣中伸出。这是在江户时代已有的表现手法

裸体
草图

脱衣（入浴时）

脱胸衣
如果胸衣没有肩带，这样就算脱完了
解胸衣扣
如果胸衣是有肩带的……
再把胳膊抽出
胸衣扣位于前面时
入浴时的头发
毛巾质地的头箍
塑料质地的浴帽

入浴场面·浸浴和淋浴

浸在浴缸里

入浴场面有多种描绘技巧，如水中表现、水外表现、水蒸气、流汗等。

仔细地描绘胸部的水面线和汗等

水面以上的部分用一般的实线表现，水中部分用较细的线，并画出摇摆不定的感觉

用曲线划分水上与水下人体的分界

使用白色颜料会很方便

透过水蒸气见到的人体和物体，用虚线或细线描绘

使用泡沫和水蒸气的表现

泡沫是隐蔽手法的常用道具

水蒸气的轮廓线要比身体的线条更明显

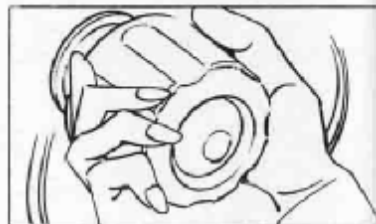
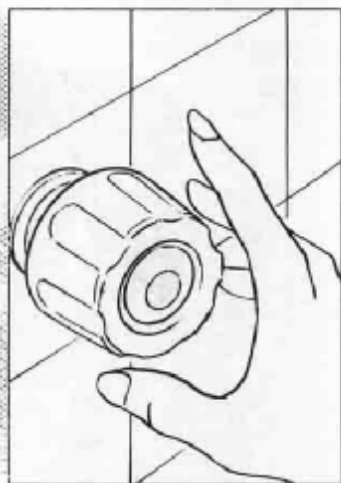
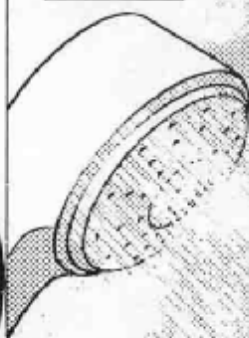
画被水蒸气盖着的物体，轮廓要用斜线、细线、弯线等描绘，以表现出模糊感。这样，实体与虚幻部分会对比鲜明，有真实感

镜子里的影像大略地用细线描绘，细微的水滴可以省略

湿了的头发容易反射光线，要有意识地加上白色部分（反光的地方）

淋浴

描绘大大小小的水滴

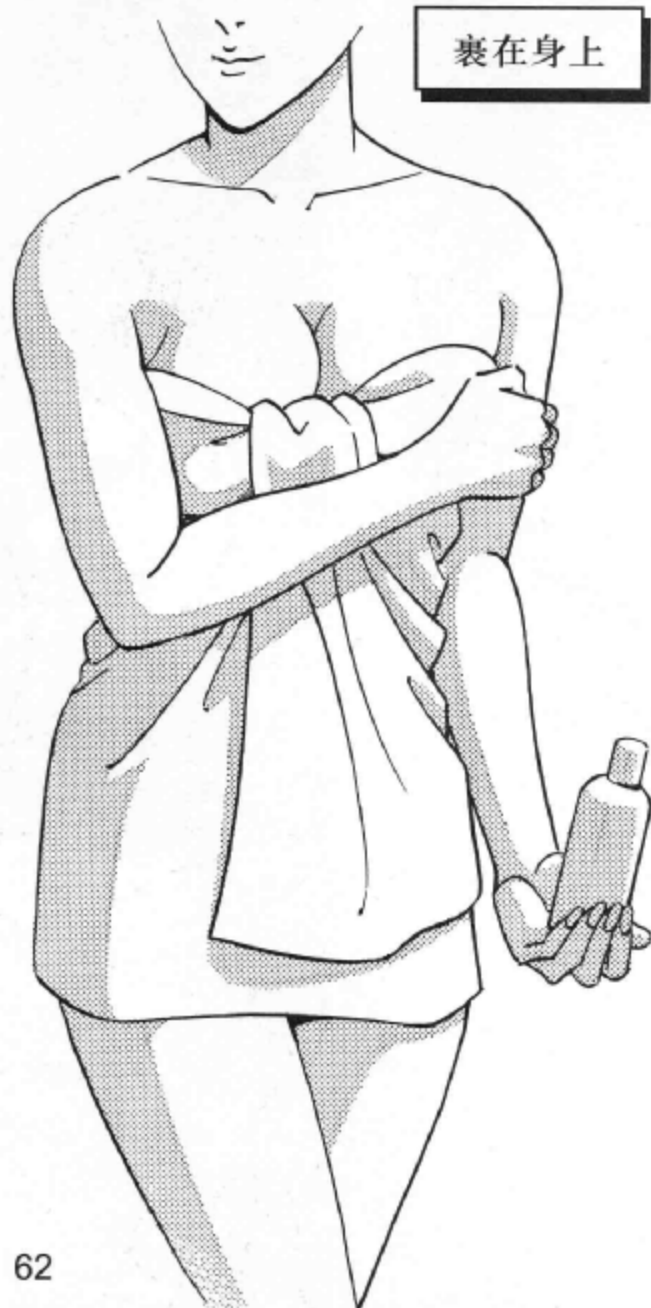
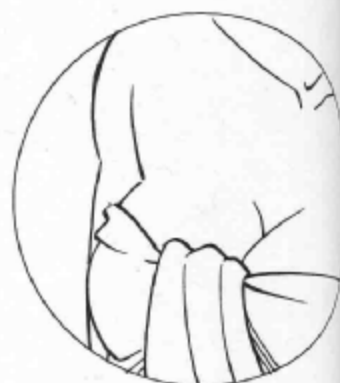
画莲蓬头喷出的水，除了用直线外，
要混入舒缓的曲线，营造出柔和的感

刮掉一些轮廓线，可以表
现出水势和水蒸气的存在

莲蓬头的水流是收敛线。
可以设想在莲蓬头上端
有无数条线相交于一点

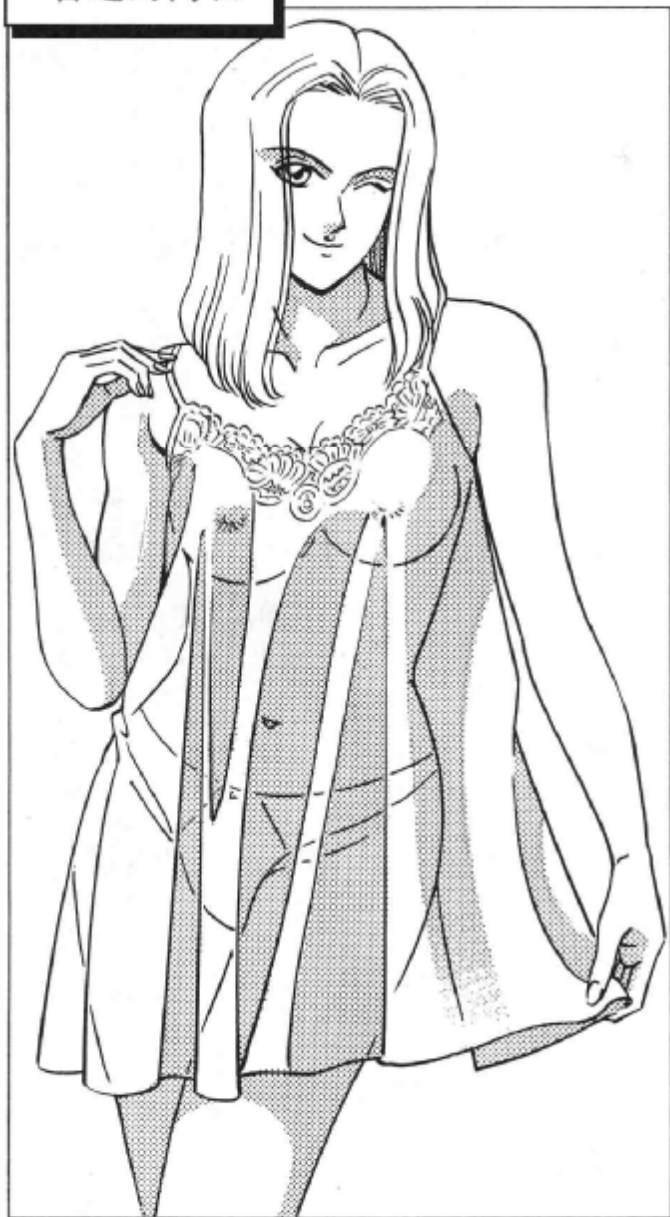
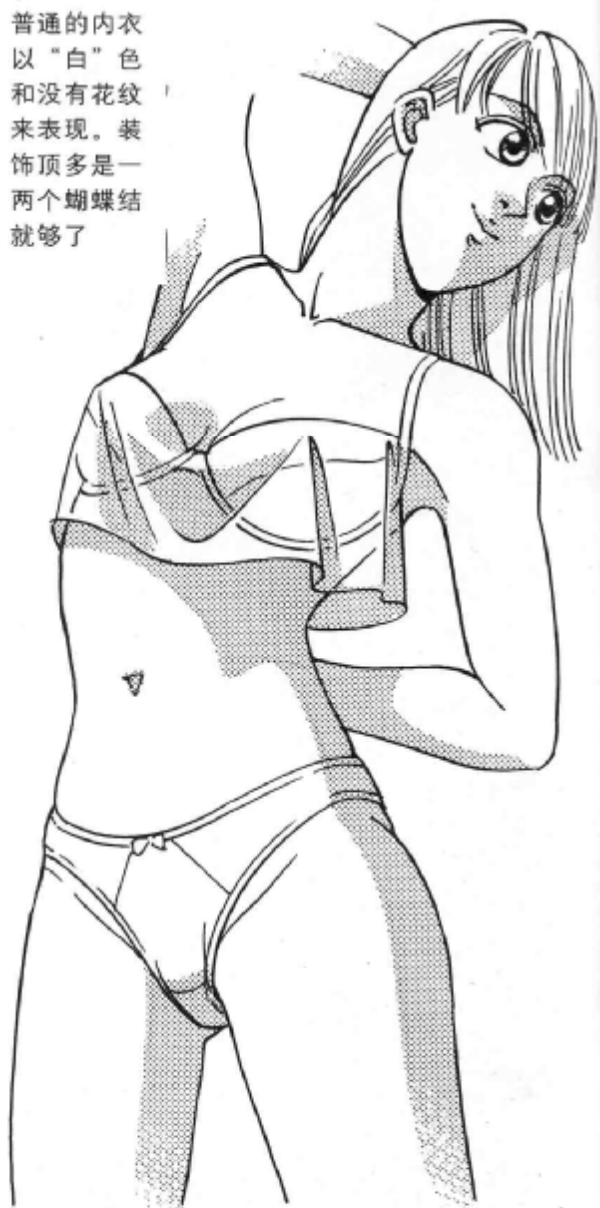
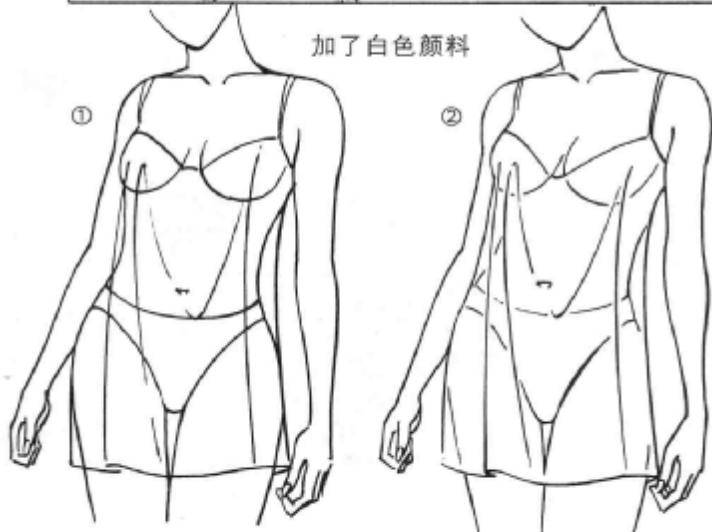
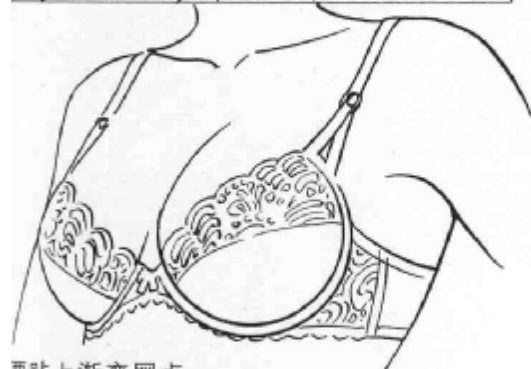
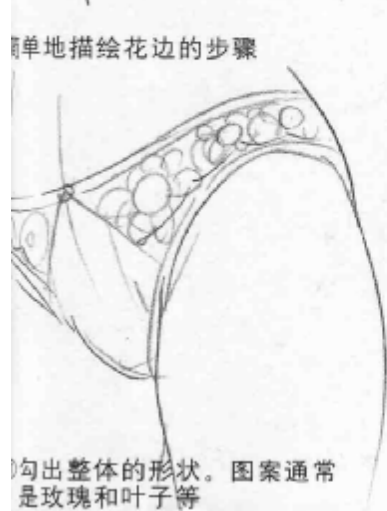
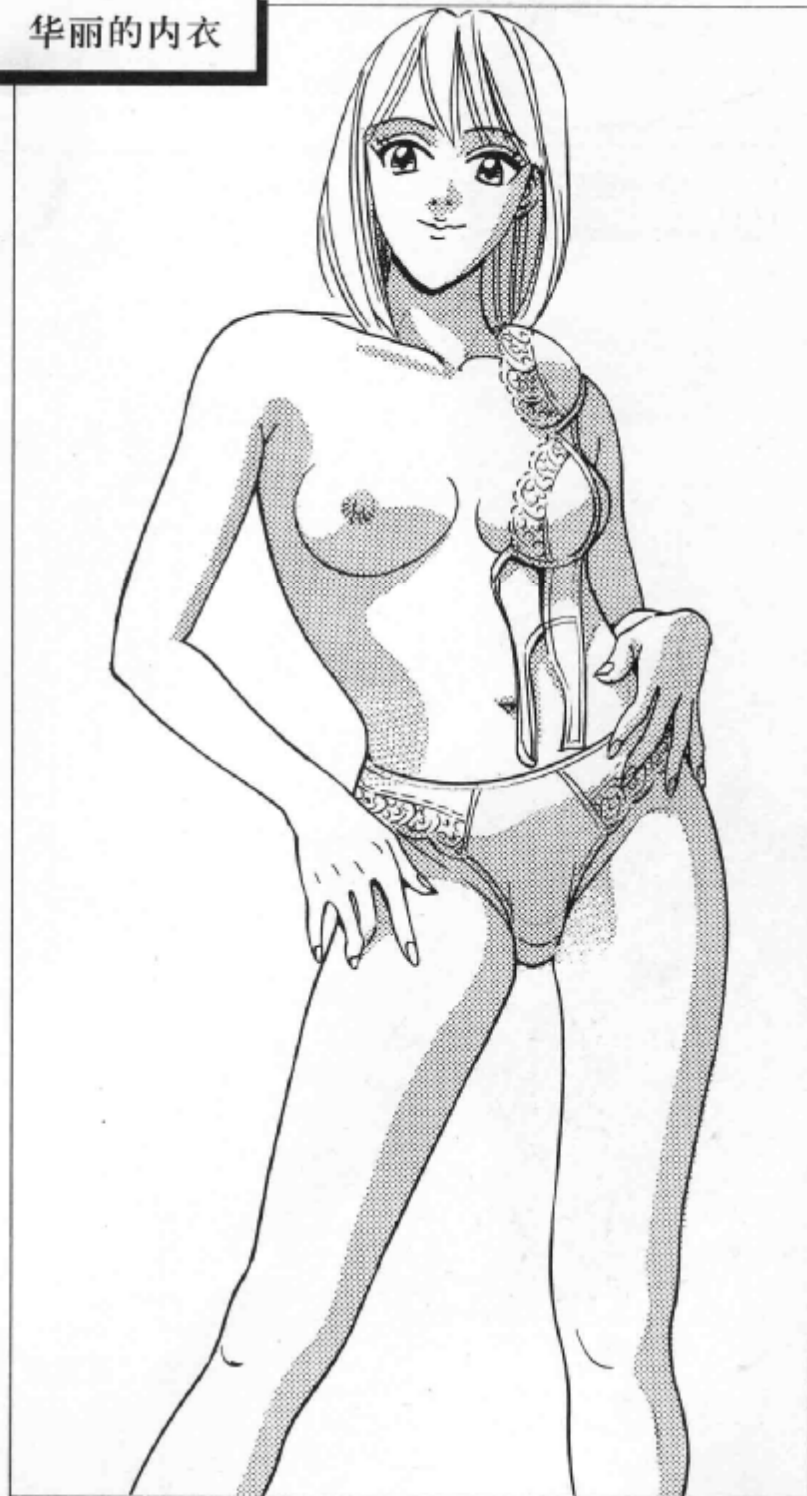
沿身体流下来的水

裹浴巾

盘在头上

裹在身上

画些逸出的发丝，
可以增添韵味

折向外侧，毛巾便
不容易掉下来

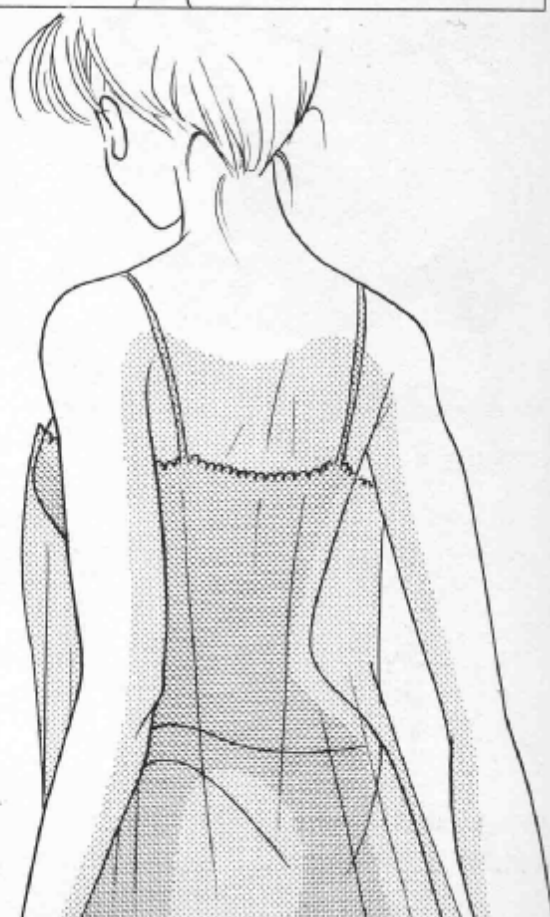
毛巾有多种尺码
大毛巾
浴巾
运动毛巾
手巾
面巾
小方巾
浴巾……像迷你裙般
大毛巾
运动毛巾……
一条不够裹住
身体
只够卷住下身
裹毛巾
的方法
手巾……
欲隐欲现
小方巾
手巾的裹法
美女出浴图
刚出浴的样子
毛巾质地柔软而厚，即使坐下来，臀部的形状
也不会清楚显现。这是漫画独有的表现方法

穿上内衣

普通的内衣

透明的内衣，要表现出其透明度。被衣服皱褶遮住的身体轮廓线，要用白色颜料粉遮去一点儿

华丽的内衣
要贴上渐变网点
，感觉就不同了
简单地描绘花边的步骤
①勾出整体的形状。图案通常
是玫瑰和叶子等
②用钢笔描，注意线条的均一性
③按需要贴上网点纸

睡觉时……

睡衣和睡袍

睡衣种类多种多样，总之是要画出宽松肥大的感觉。

具有宽松的特点

睡袍和睡裙的画法差不多

宽大的T恤

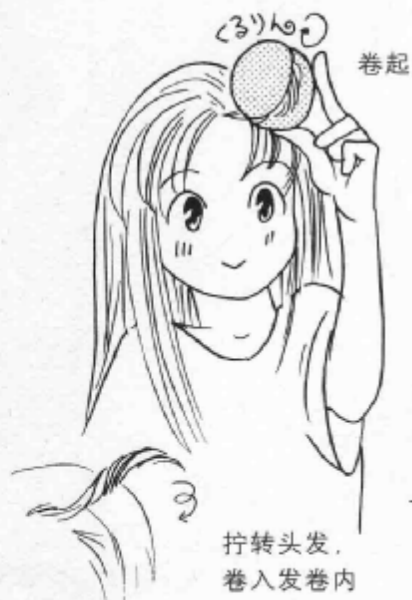
在画法上下功夫可以显出本看不到的腰肢。

按照领口宽窄，可以露出一点胸脯用来渲染

一般是线条呈圆筒状

睡觉时的头发

用海绵材质做的球形发卷

把头发夹在里面

拧转头发，卷入发卷内

睡觉也不会变形

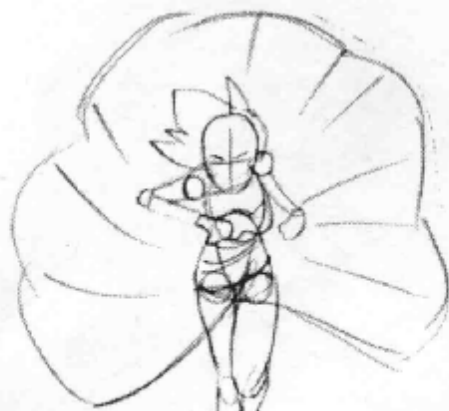
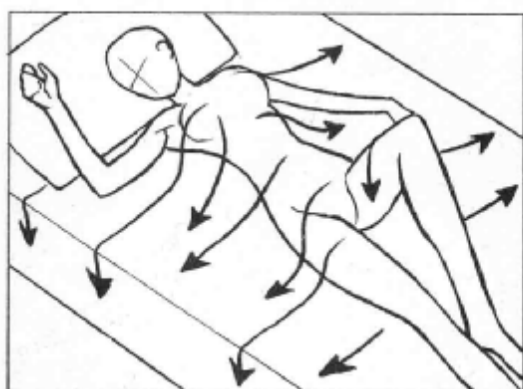
使用床单的表现效果

裹着床单

腰部和胸部是重点，用实线来画。此外，床单的皱褶不要画得太多。

卷得太多就成了木乃伊了

裹住身体之后，余下的床单可以大胆夸张地勾勒。美观是最重要的，可以用眼睛大致目测。

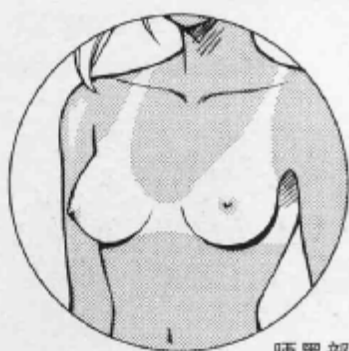
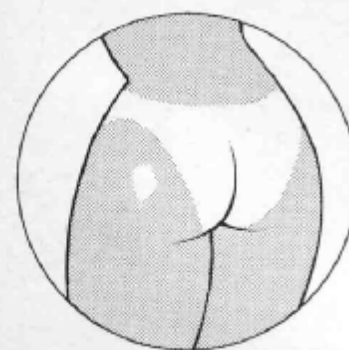
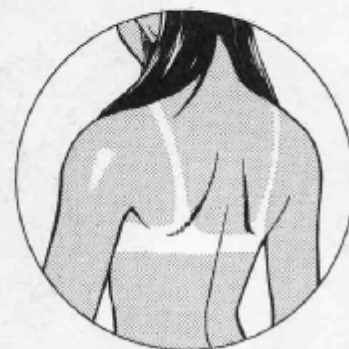
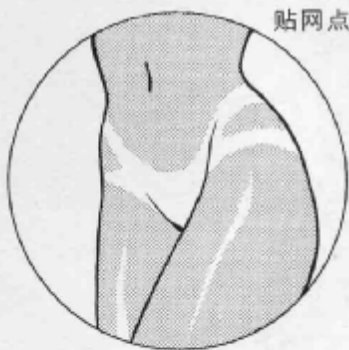
好似穿了一条长裙，有着独特的韵味。再在脚边加上身影的话，整个画面就会更加协调。

床单和睡姿

画上皱褶

褶皱的流向

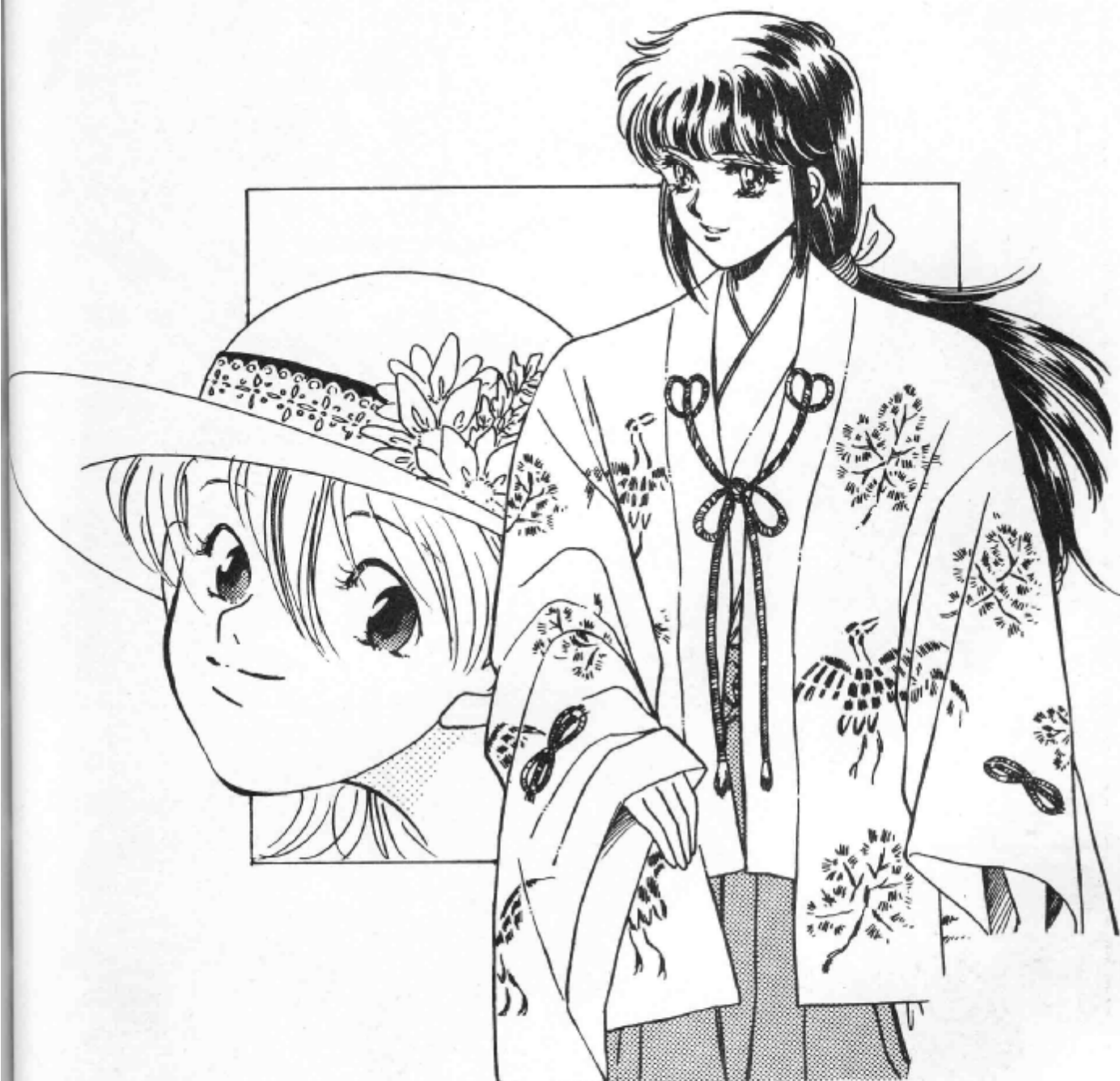
阴暗部分涂黑或用网线，可以增加立体感和真实感

皱褶的线要明显

细线——体现质地柔软的床单

粗而有力的线条——
体现质地厚硬的床单

日晒
晒黑部分可以用
贴网点来表现
步骤
其他的晒黑
1．贴上网点纸
2．刮去泳衣形状部分
因滑雪晒黑
部分晒黑

第4章

世间的美少女

戴眼镜的女孩

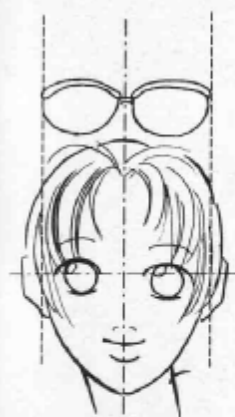
未戴眼镜前

各种眼镜给人的印象

简单画法 1

①画出自己喜欢的面孔和眼镜

②眼镜部分的描线，使用针笔、椭圆形模板和弧线形模板，便可画出清晰的眼镜。转角处则可徒手画

③画好眼镜后，为加深眼睛的轮廓，用增加眼睫毛等方式来完成

眼镜要比脸的宽度小，
特别设计除外

拉开眼镜腿，戴上眼镜

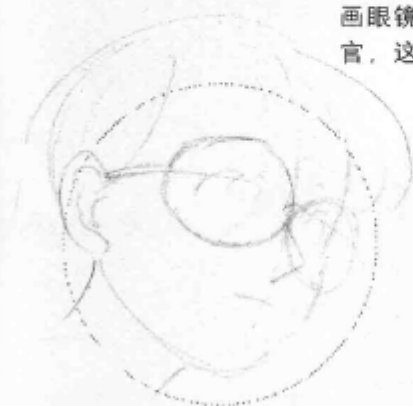
镜框挡住眉毛

从侧面看去，
眼镜像一块板

戴眼镜女孩的漫画画法。
如果在写实派的作品采用
这种画法，只会招来嘲笑。

宽镜腿大眼镜，从侧面
也看不到眼睛

简单画法 2

熟练以后，可以先
画眼镜再画面部器
官，这样会比较快

眼镜片的表现方法

白色（完全反光）
不画眼睛

镜片遮盖下的轮廓线，用细线
来画，部分用白色颜料抹掉

有时，眼镜的轮廓用手绘，
而不用工具辅助，这样，
作品会更有味道

梳辫子的少女

戴眼睛的类型

垂在脖子上的发丝

画辫子时，只要花少许工夫就能有很多变化，比如，头发的长度、束发的位置、发圈、露出耳朵与否等等

遮住耳朵的类型

长发的类型

背影

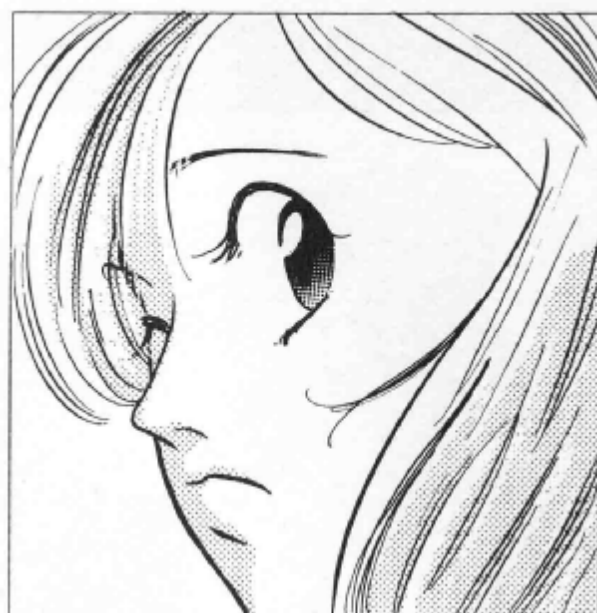
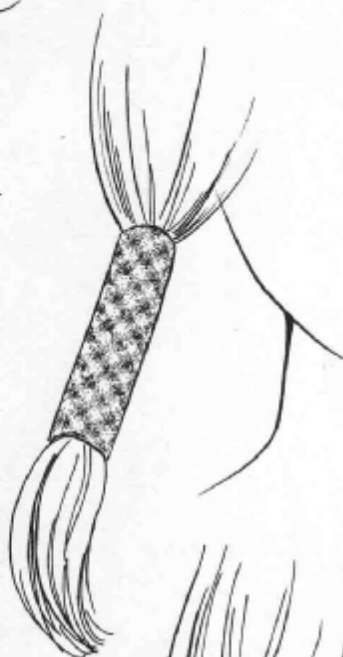
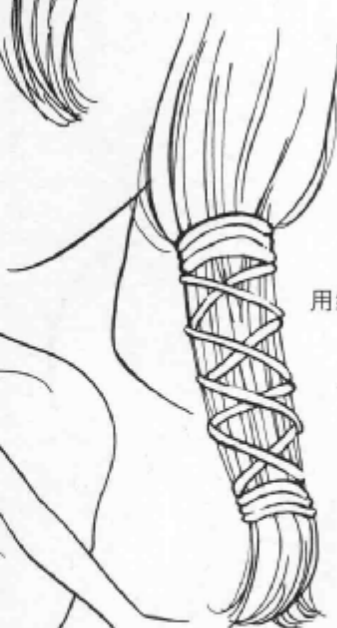
辫子垂在身后的类型

如若掌握不当，披散的发丝会令角色变成“疲倦的大婶”，要小心

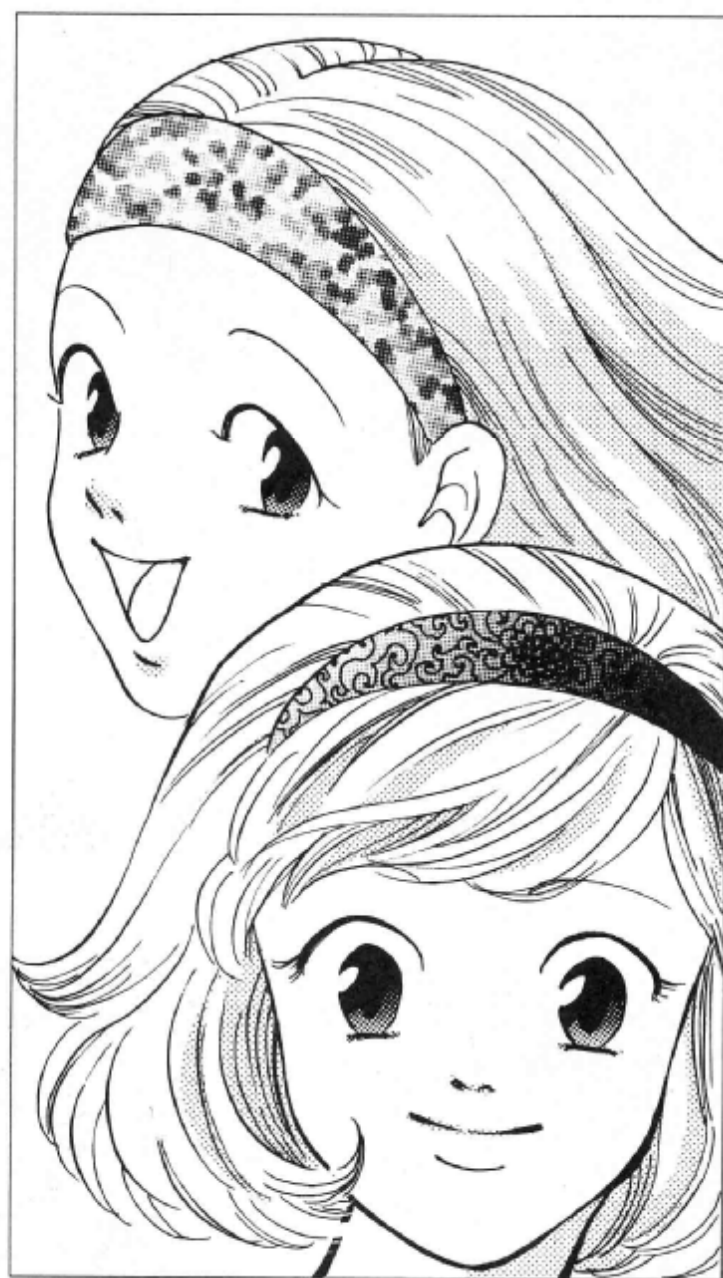
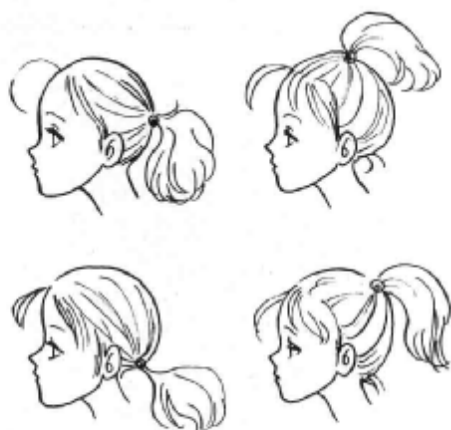
散开的发丝可以显出天真烂漫的感觉

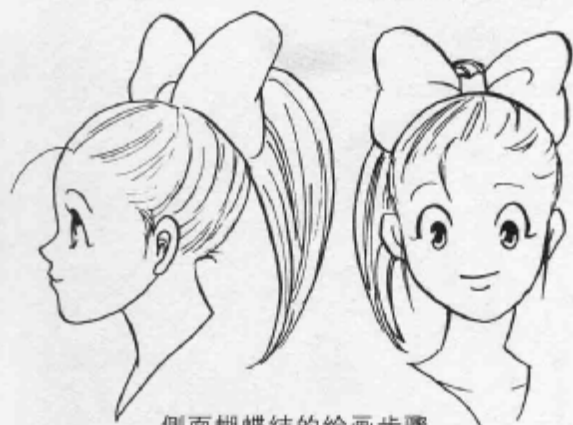
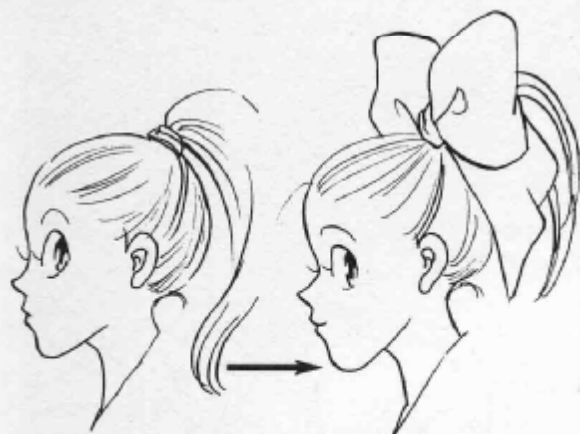
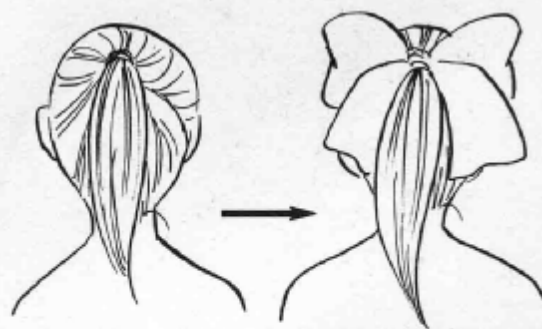
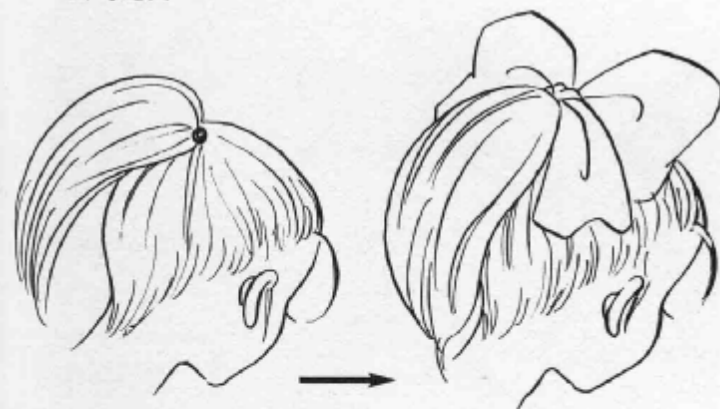
散开的发丝

辫子的变化

三股辫

用布卷起的发束

用绳子束辫

两束固定发辫

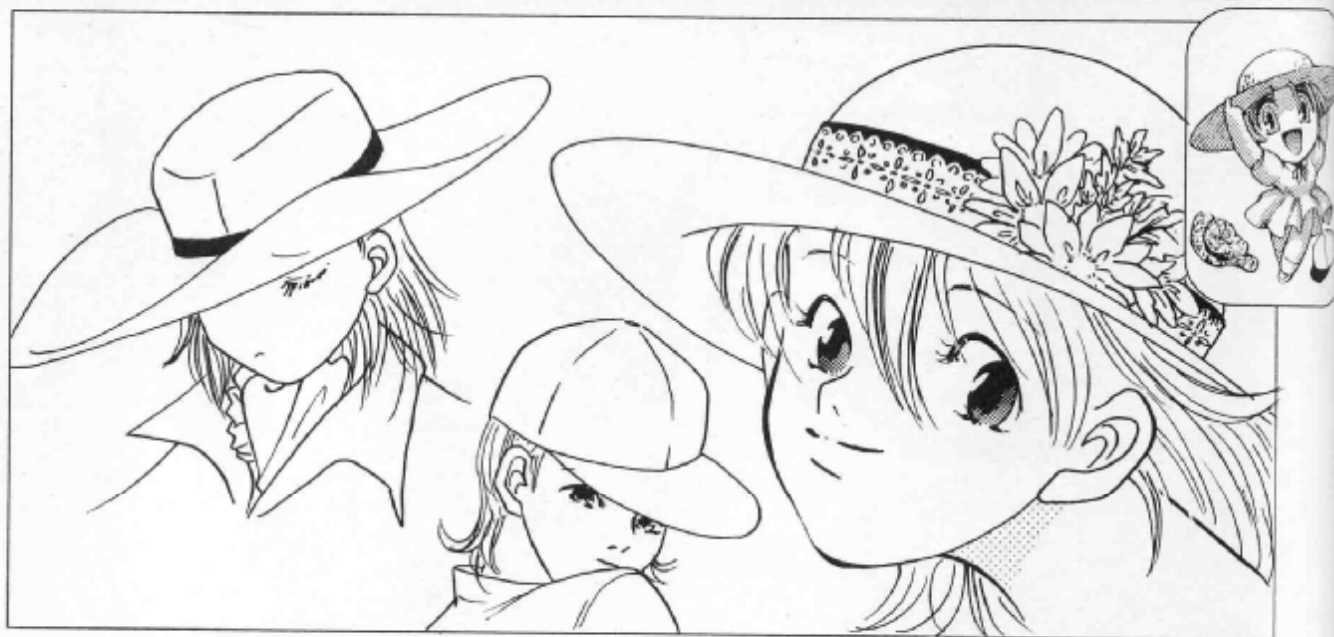
头箍、头带、蝴蝶结

头箍、头带
固定位置在耳后
有各种不同的类型
头箍
束在额际的是宽布条或线绳
头箍是由皇冠演变而来的
马尾辫的束发位置通常有4处
束起头发

蝴蝶结的画法

蝴蝶结是束发方法的一种变化。画一条马尾辫，再加上蝴蝶结即可

侧面蝴蝶结的绘画步骤

画马尾辫

富于变化的蝴蝶结

粗丝带……束得精巧

蝴蝶结形状的装饰（本身形状已固定，夹在头发上即可）

细丝带

戴帽子的女孩

帽子是头部的延伸

椭圆形的画法按帽子的戴法而定

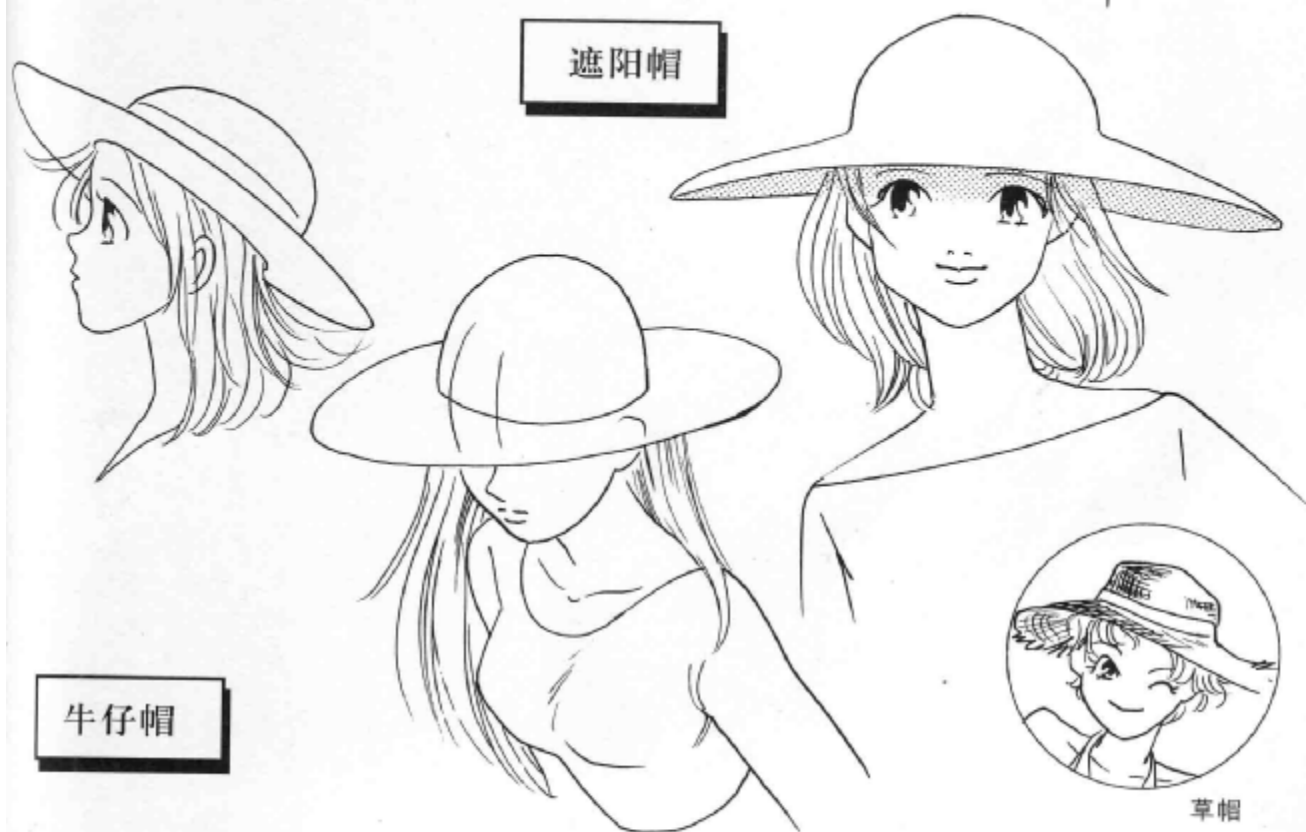
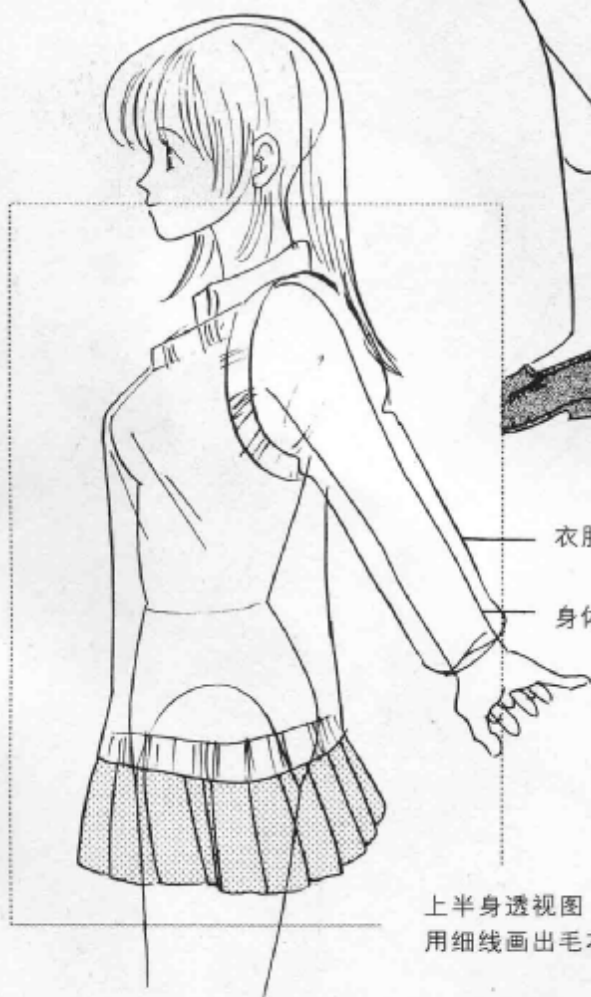
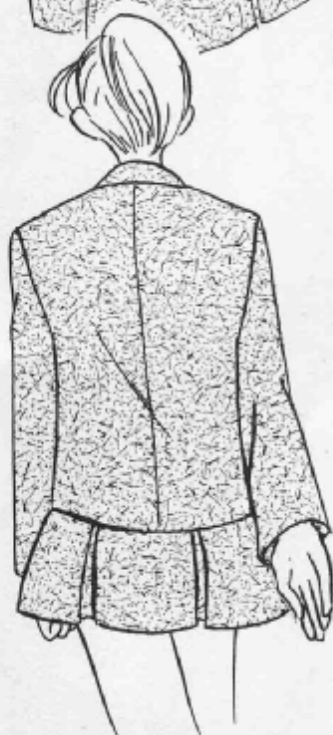
帽沿的部分约比头部大一圈

①清楚地画出头形

②画上帽子的椭圆形

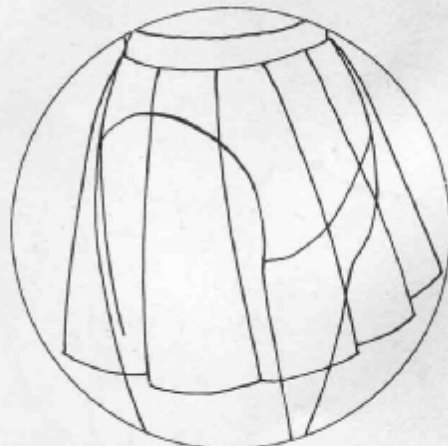
③画帽边

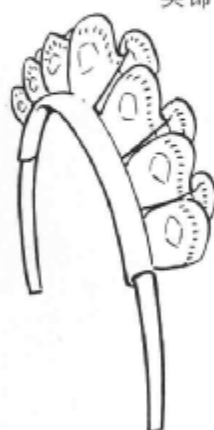
帽边的椭圆形和帽子内部的椭圆角度相同

鸭舌帽
遮阳帽
草帽
牛仔帽

制服

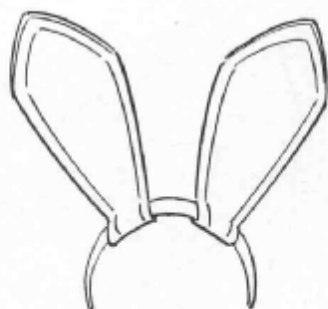
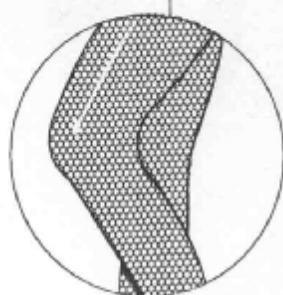
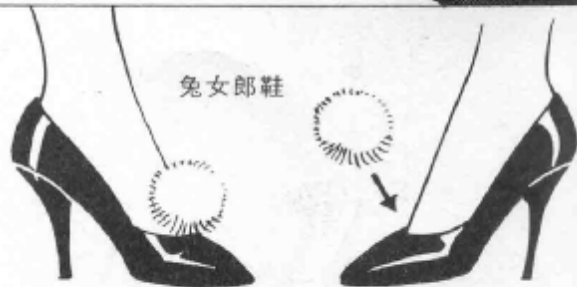
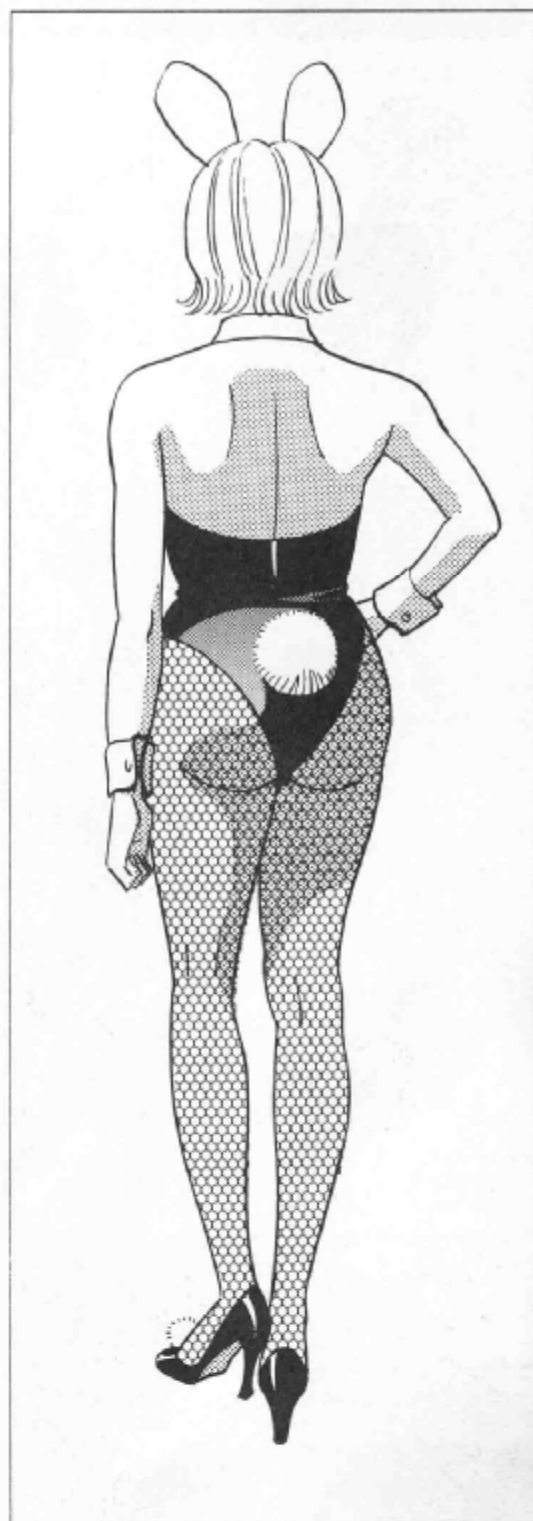
其他具有代表性的制服

女佣

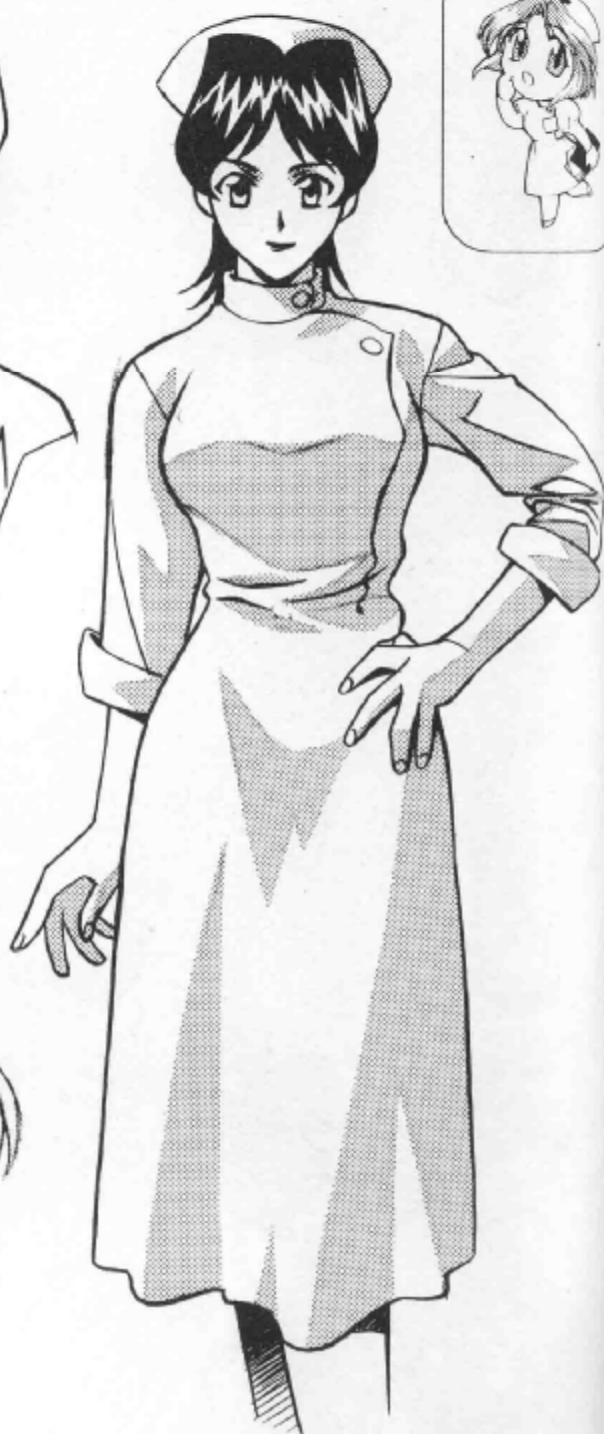
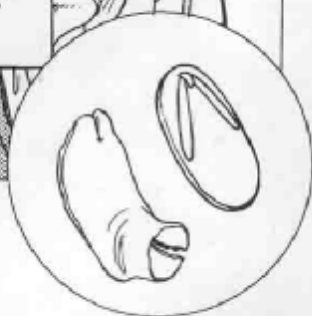
戴头饰

头部周围画上半椭圆形线条

头饰是头箍的一种

女佣装扮的构成

穿朴实的连衣裙是根本

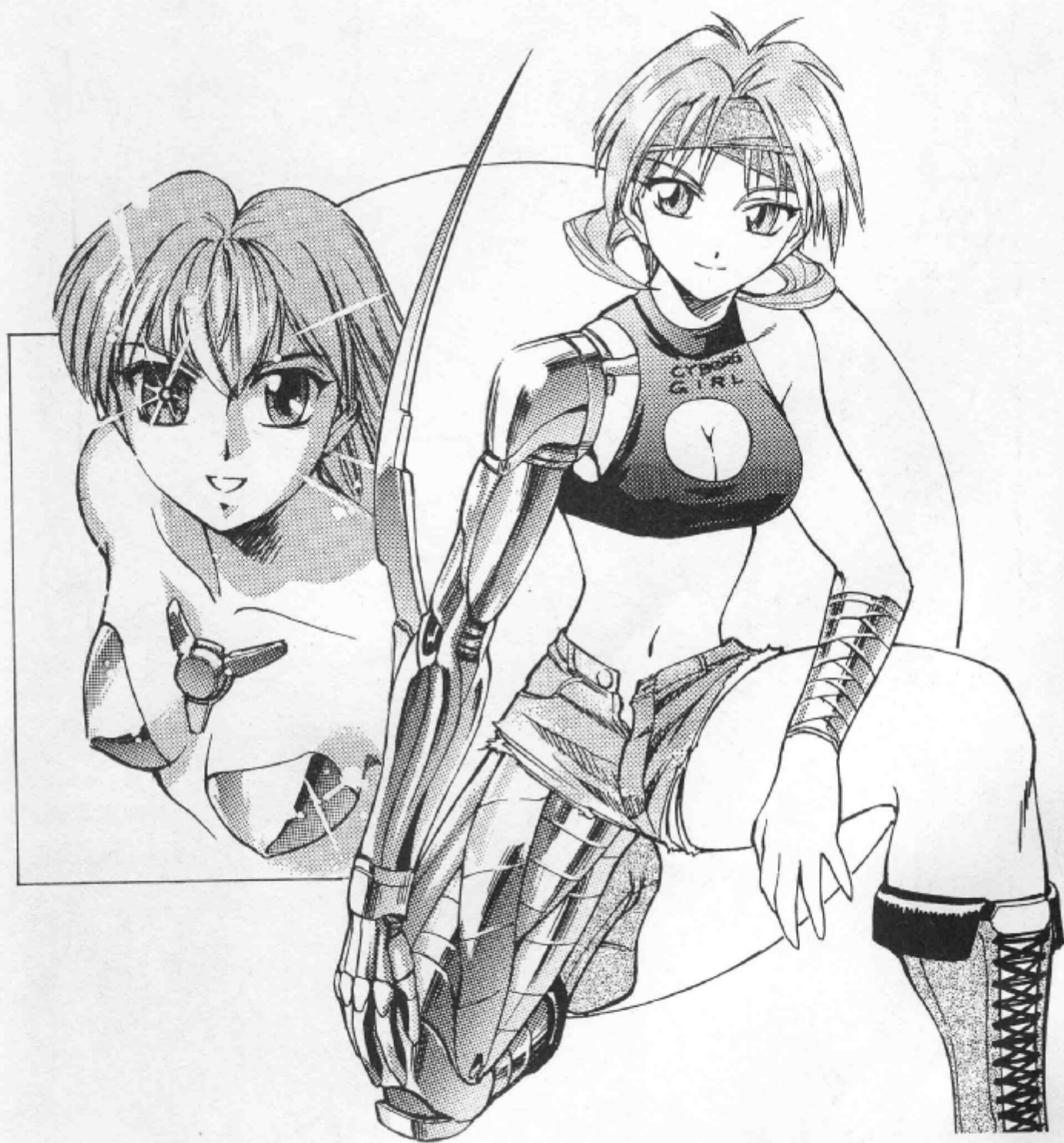
兔女郎

固定在耳朵的后面
有兔耳朵的头箍
脖子上的蝴蝶结
手腕戴上假袖口
鱼网丝袜贴网点纸
鱼网丝袜
的笔触要
均匀
鱼网丝袜的线一定
要画至轮廓线处，
如有少许画出界，
可以最后修正
兔女郎鞋

兔耳朵有不同
的张开角度
兔耳朵的长度和头部
长度相同或稍长些
"兔耳朵"根部画
在眼睛正上方
最近出现一种短耳朵
兔女郎服装的胸部
尾巴用细线画
出柔和感觉
衣服开高衩，
连臀部的一半
都遮盖不到
弯下来的兔耳朵

护士

护士帽戴在头中心偏后的地方

女巫

淑女型的美丽卷发

这是以女子歌唱组合WINK来做模特儿画的。这两个女孩的发型即可以说是卷发，也可以说是波浪发型
说起淑女型的卷发，不期然就想起WINK了……但如果换了面孔和衣服，也许PUFFY（另一对双人女子组合）也能给人这种感觉……
蝴蝶夫人
喀秋莎（托尔斯泰的小说《复活》中的女主人公）
波浪发型
松浦亚珥
玛丽·安东尼特（法国路易十六的王妃）
这是把卷筒纵向卷后形成的卷发造型
剪成有层次的长发后做成的卷发，也很艳丽
哈哈哈哈……
如果变成卷发就是这个样子，在头顶后方把一些头发束起，就带出了淑女的味道
俗称的淑女发型就是这个样子喽

第5章

异界的少女

猫女郎

猫的动作

连手足也猫化的类型

各种猫耳族

猫脸

4 只耳朵

没有眉毛

妖怪或次人类的感觉透过眼睛来表现

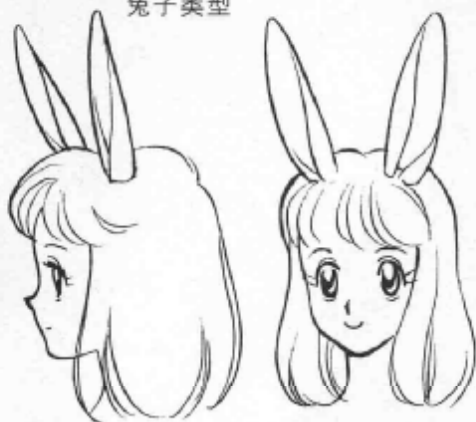
参照真实的猫，来描绘可爱的猫耳少女
不同的猫女郎
暹罗猫——给人敏锐的感觉
斑纹或虎纹……
应用在身体上的
纹或服装
掌握真猫的毛和耳朵特征，
活用于角色设计
波斯猫……毛多而蓬松

野兽少女

耳朵

野兽少女的特征是有动物的耳朵和尾巴。

长耳朵的不同部位

兔子类型

人类类型

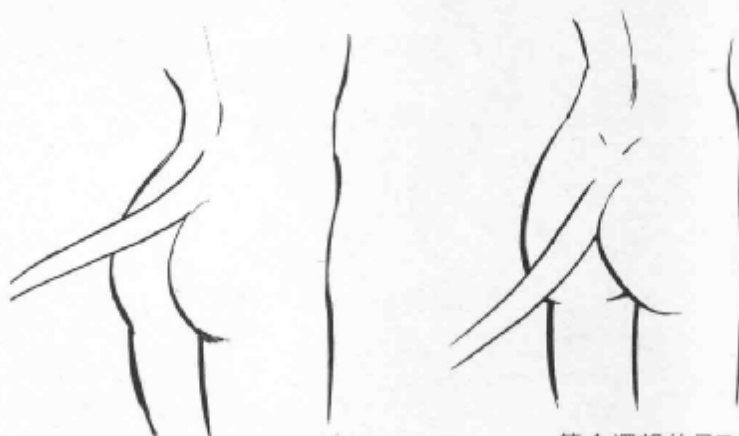
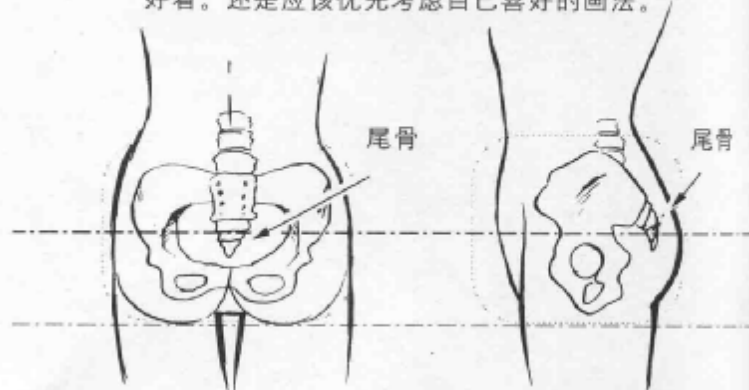
同是猫耳朵，也会因与头部的对比，大小等的相异而给人不同的感觉

角度、动作不同，所画的形状也会不同。学会这点，就能表现出少女心情以及造型等的多种变化。

简单的耳朵画法

在头上画圆形，
标出耳朵的位置
在圆形上画出
耳朵形状
中间的线决定耳朵的朝向
横向
向后
向前
耳朵的朝向可自由改变

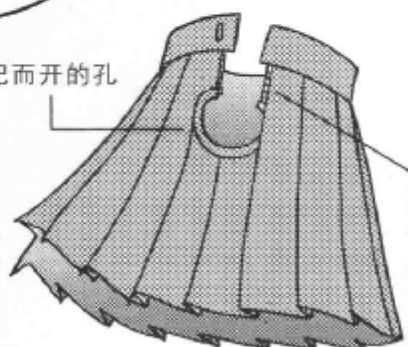
尾巴

如果认为尾巴单纯是尾骨的延续，画出来并不会太好看。还是应该优先考虑自己喜好的画法。
尾骨
尾骨
尾巴和耳朵一样，可以用来表现感情。在设计上可参考实际动物的尾巴
画者创意出来的尾巴
符合逻辑的尾巴
松毛狗儿
蜥蜴女
松鼠女
猫女

没有人见过真正有尾巴的少女，所以，可以按照自己的想象随意地画

比基尼的内裤

野兽少女的内裤

为尾巴而开的孔

野兽少女穿的有孔内裤

拉练不是在裙侧而是在裙后

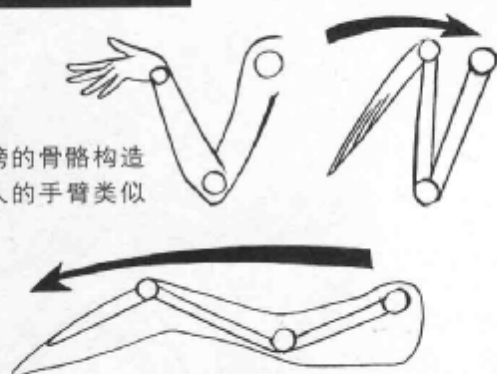
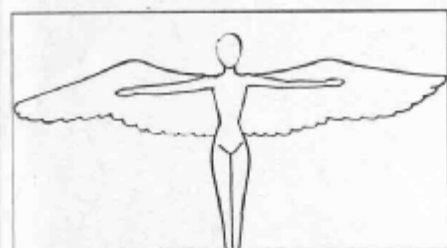
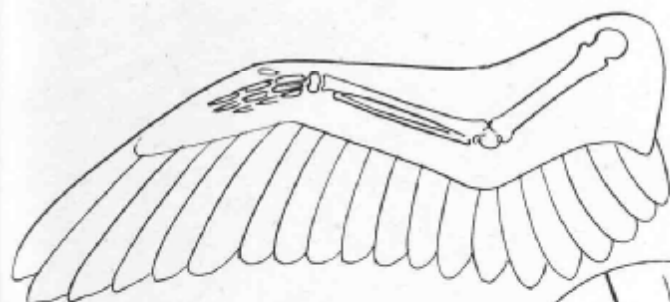
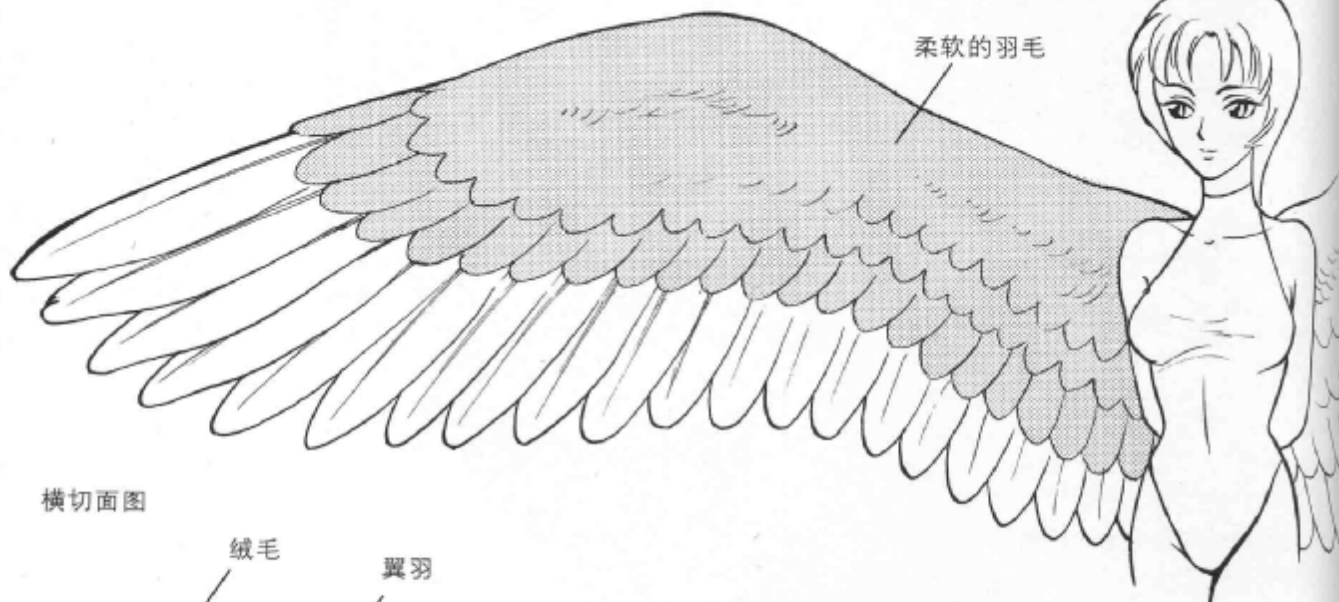
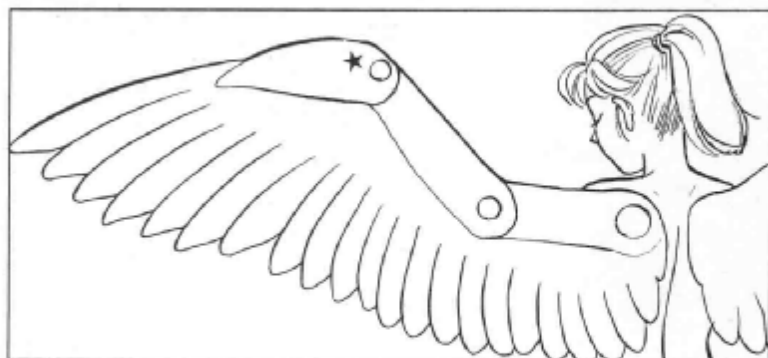
犄角的画法

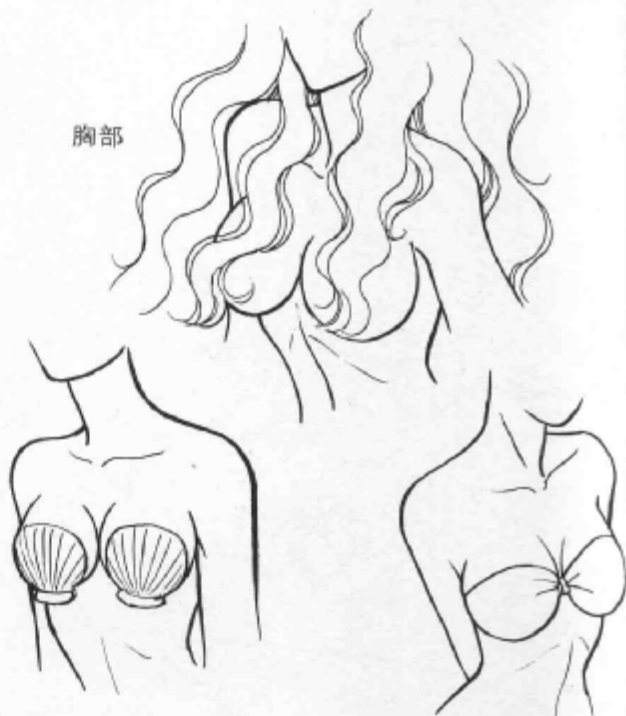
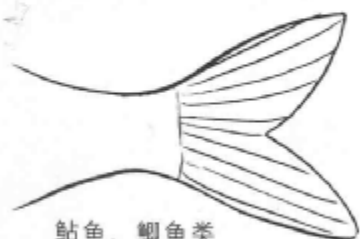
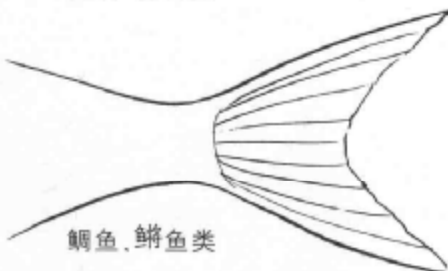
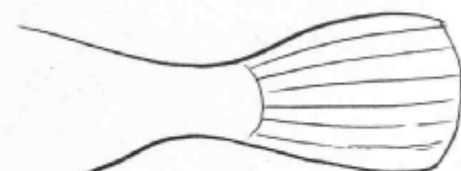
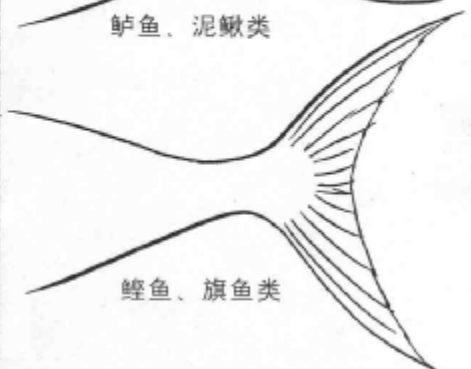
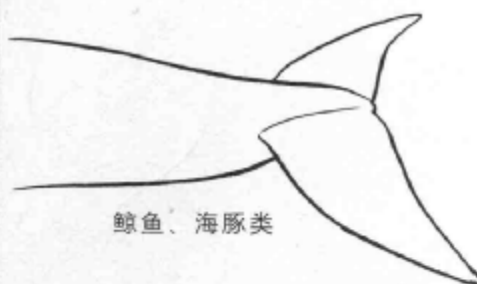
鸟的翅膀

由手臂变化而成的翅膀

蝙蝠少女

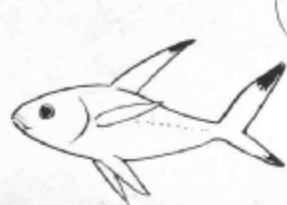
鼹鼠女

鸟翅膀的原理
翅膀的骨骼构造
与人的手臂类似
翼尖
中翼
根翼
大多按照实际的鸟类骨骼构造来设计，
让翅膀从肩胛骨长出来
有尾巴的样子
翅膀的长度是手臂的两倍，与
身高等长
丘比特
爱神型
取代耳朵

翅膀的表与里
偏向翼尖的部分羽毛较长
柔软的羽毛
横切面图
绒毛
翼羽
肉
（从构造上来看，长羽毛
像是被短羽毛夹着一般）
外侧看起来像瓦片般重叠

收起翅膀
翅膀收起的方法不同，形象也不同
使用时扩大型
两节型（漫画、美术派）
写实派的翅膀半开时的画法
三节型（和真实的鸟类一样）

美人鱼

在美人鱼下半身的画法上注入创意的活力。

尾巴的画法
可以想象是人类的下半身变成鱼的形状，所以，到尾巴末端为止的长度是和腿的长度差不多的
尾巴的不同形状
鲇鱼、鲫鱼类
鲷鱼、鲹鱼类
鲈鱼、泥鳅类
鲣鱼、旗鱼类
鲸鱼、海豚类
直向型
横向型
较为罕见的是鱼头变成了人身的头部

精灵

基本特征是尖耳朵和昆虫的翅膀。

尖耳朵

基本上是人类的耳朵变尖了

大耳朵型　　小耳朵型

横向型

横向型（大）

横向耳朵的感情表现

横向型的耳朵，可以想象为普通耳朵横向生长而成

尖耳朵的形态

普通的尖耳朵

各种设计

横长型（大）

可以自由自在地活动呦！

小精灵的翅膀

交叉型的翅膀

蜻蜓或蜉蝣类翅膀的少女，
多有 4 只翅膀

蝴蝶形

兜帽和斗篷

有兜帽和斗篷的画法

①决定人物的轮廓

②画时要考虑到头发的存在，把兜帽画大两圈左右

兜帽和斗篷可以说是一块被折合的布。以涂黑和加斜线的方法，表现出其真实感。

斗篷的飘逸更容易展现空间和气氛

兜帽斗篷的固定

在三处固定，无领　　在一处固定，有领

领口处卷起

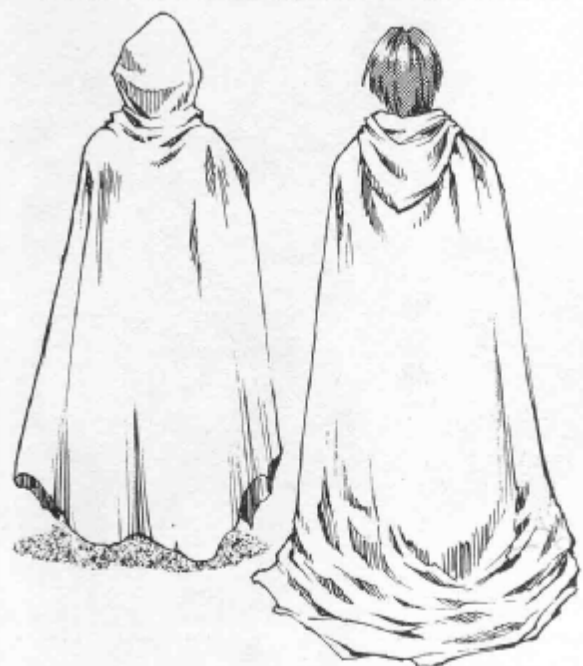
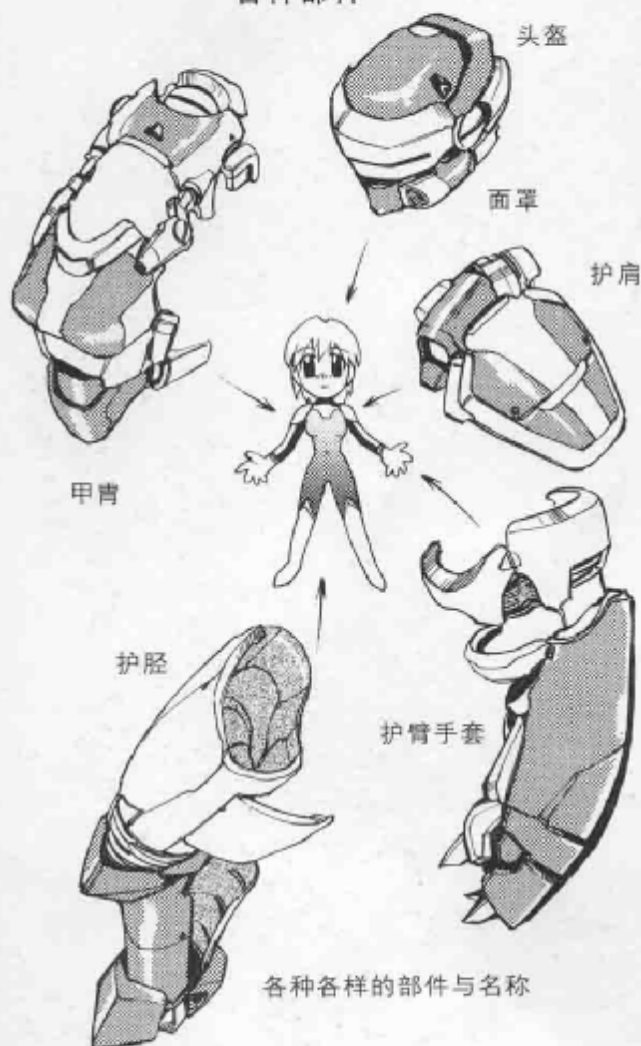
最基本的方法

完全隐密的形态

露出一边手臂，只戴上兜帽的半身像

脱下兜帽的状态

斗篷飘逸别有风格，下摆破烂的斗篷也有其例

有帽的斗篷分为微微触及地面和拖在地上两种

动力胄甲

动力胄甲是强化了的盔甲，浑身透露着机械的气息，要配上金属的色调。

各种部件

头盔

面罩

护肩

甲胄

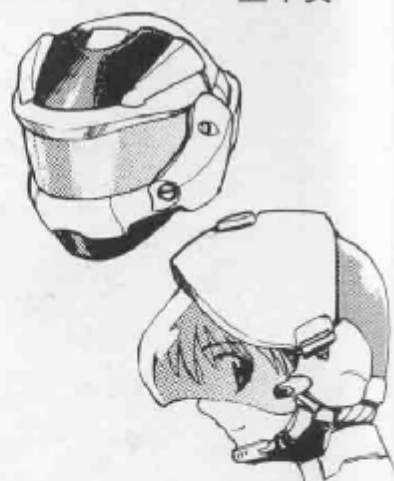
护胫

护臂手套

各种各样的部件与名称

最近常有采用缓冲液体、微细电磁波涂层等，不少也假定里面是“真空”的

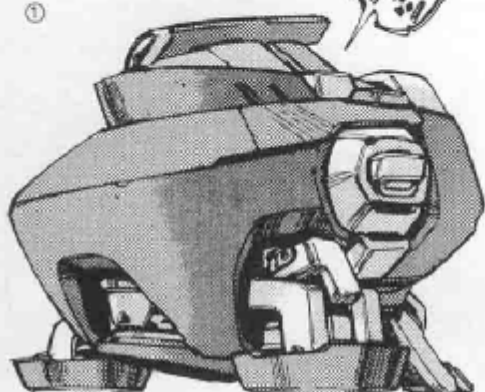
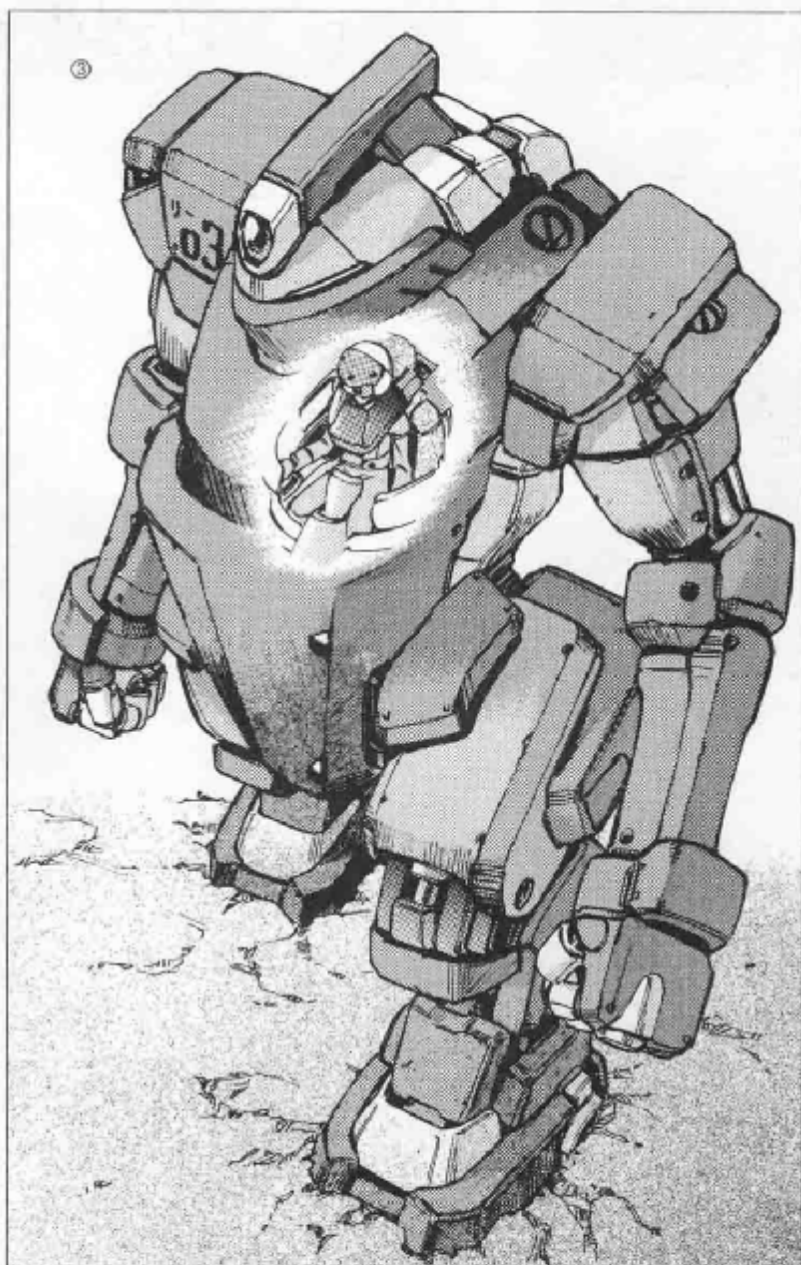
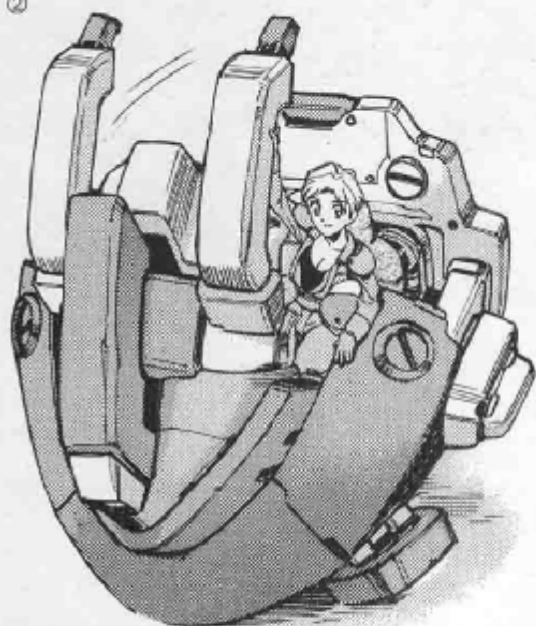
在着装之前，要先穿上功能内衣，这件衣服的设定也很重要

盔甲类

完全遮盖着头部的头盔。可参考摩托车头盔或战斗机头盔

机器人类型

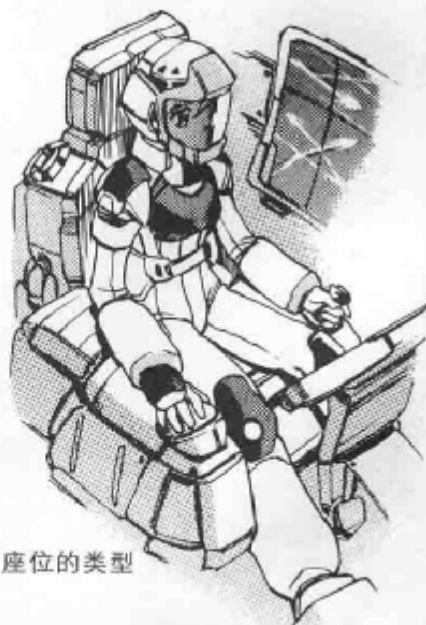
①

②

③

不同的操纵形态

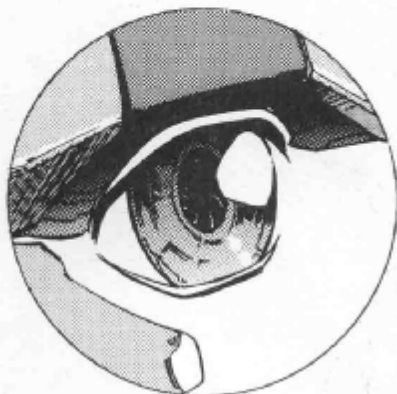
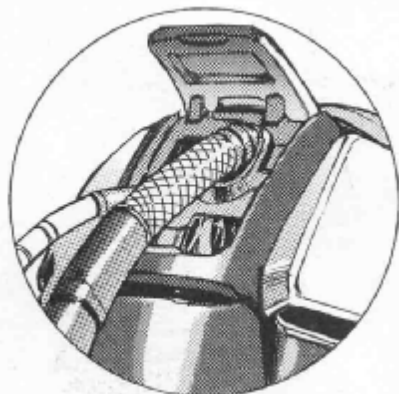
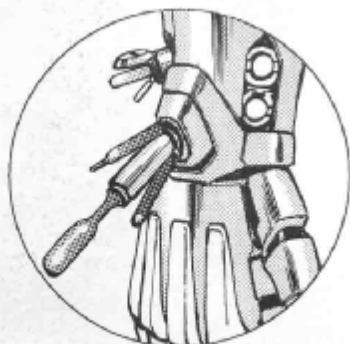
双人操控的
类型

站着来操控的类型

有座位的类型

机械人、混合人、少女

传统的女机械人

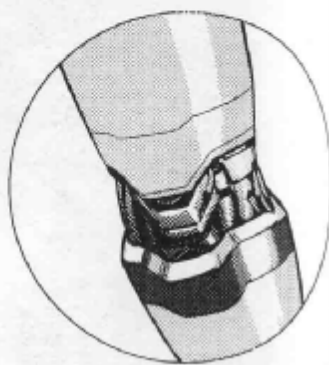
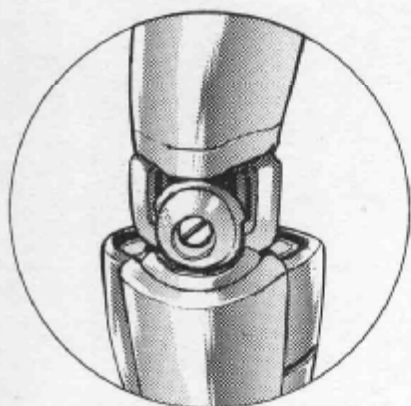
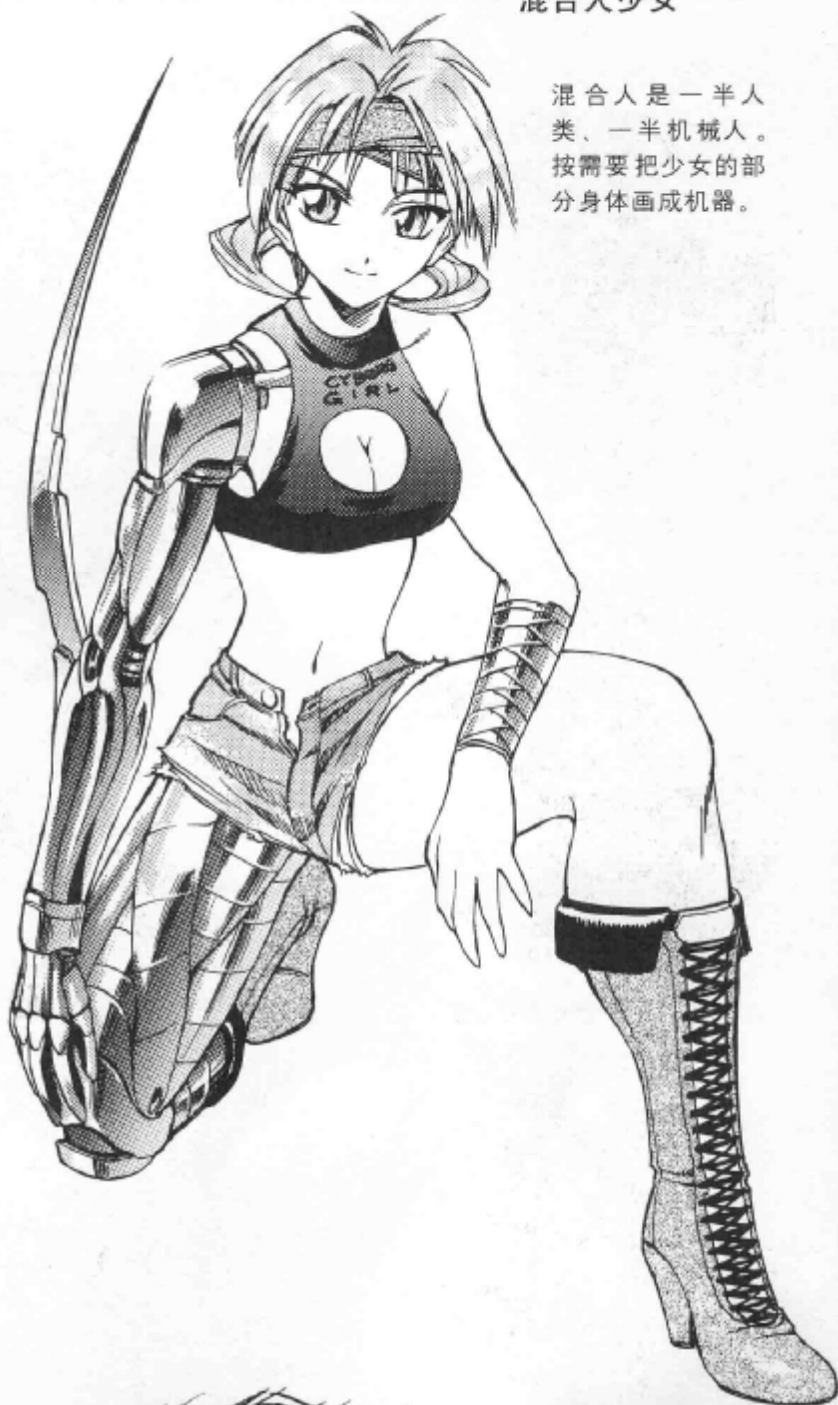
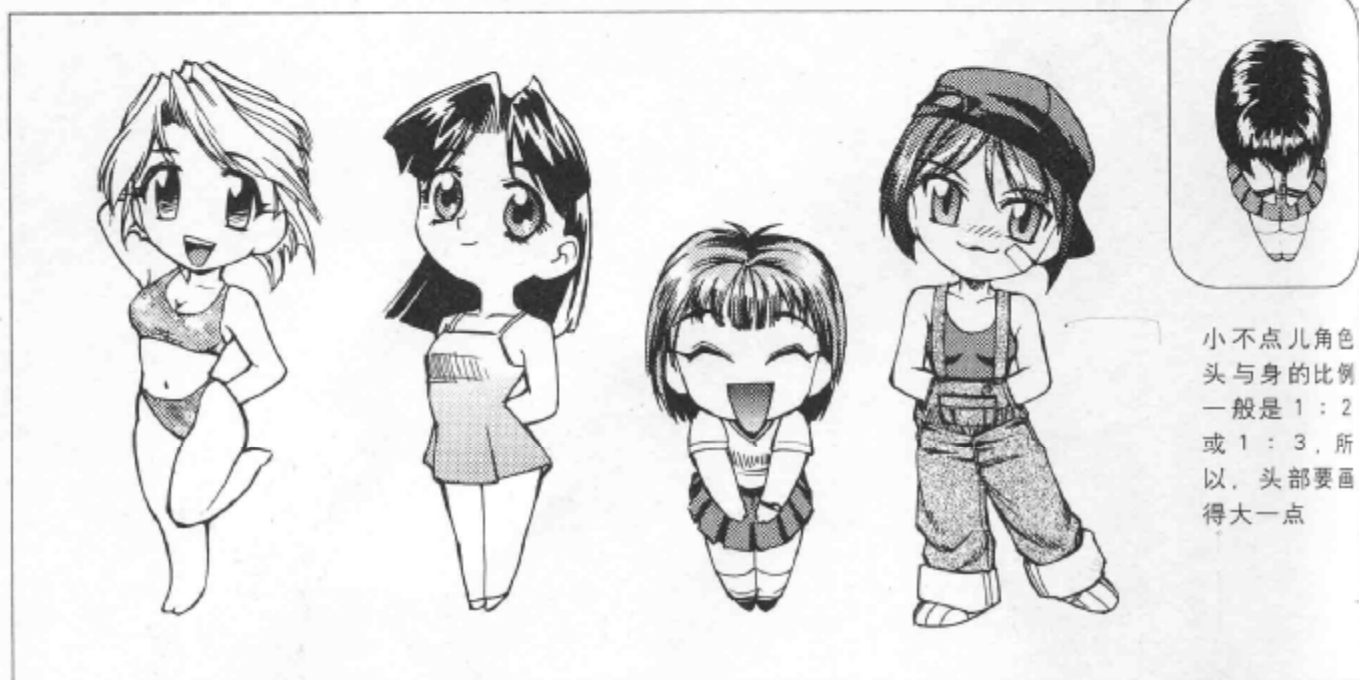
可以摄影的眼睛

要表现出机械的味道，可以用很多不同的方法去描绘。每个时代流行的东西都不同，最重要的是按自己的喜好来选择。

有模拟功能的电线和喉管

画成活动部件，内部给人很复杂的感觉

有模拟功能的传感器

铆钉和螺丝钉等的表现技法

接口

仪表类

带出机器的质感
涂黑
贴渐变网点纸
混合人少女
混合人是一半人类、一半机械人。按需要把少女的部分身体画成机器。
一只眼睛射出金属的光芒
脸是人类，受伤后才看出是机器人的类型
脸是美少女，脱去衣服后见到机械身体的类型

小不点儿角色

小不点儿角色头与身的比例一般是1：2或1：3，所以，头部要画得大一点

普通平衡度的类型

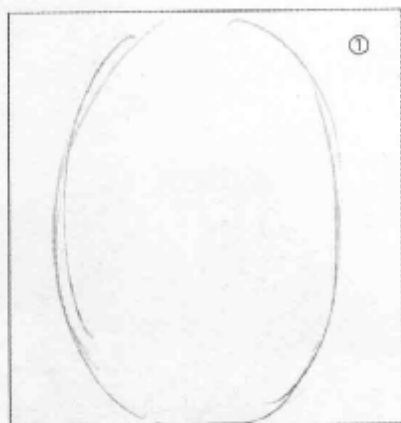
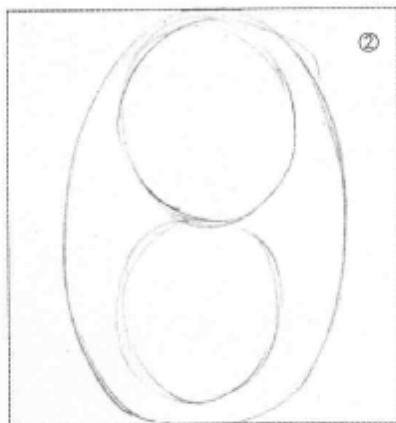
手脚小的类型

手脚大的类型

乍一看去似乎是信手涂鸦的产物，但这才是漫画，是真真正正的漫画角色。

手指、脚趾胖而圆

手脚画小，不依正常比例

手脚画大，不依正常比例

定出要画的范围

以2～3的头与身比为标准比例来画

定出姿势

描绘细节

进一步简单化。但发型、姿势、服装不变

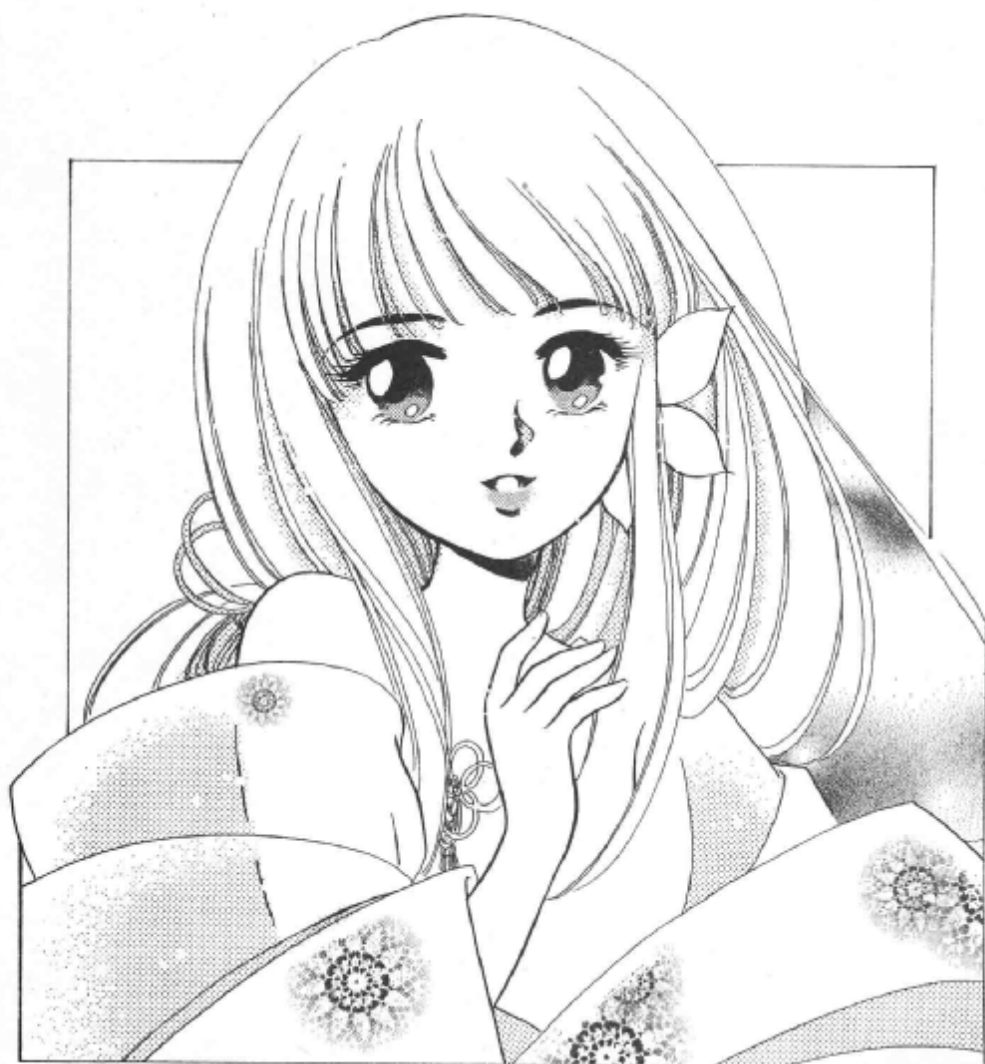
把角色变成小不点儿

像是从上面按下去，如把角色整个按得圆胖，就是小不点儿角色了。如果有一幅画作依据，还要把其细节简单化。

如何改变比例，视绘画者的选择而定

各种小不点儿
角色
小公主
布娃娃少女
画技少女
可爱的样子
女服务员
女学生
Zzzzzz
ムニ
ムニ
Wh-
wha-
Zzzzz
グー
裸体
未睡醒的少女
运动型的少女

第6章

向漫画家学习表现方法

美少女

作者：EIMU MIZUKI

以脸红表现出害羞和惊慌。可以用细线和网点纸等来表现脸红。把钢笔和网点纸并用，可以制造出很强的感染效果。

这是经传真机传来的草图。能够在一开始时就看到完成图是什么样是很重要的。

◆EIMU MIZUKI 简介：
　籍贯：大阪
◆使用画笔：
　主线、人物——圆笔E型
　细线——圆笔E型
　草图——自动铅笔 0.3、0.4mm 2B
　　　　自动铅笔 0.5mm 蓝色

要表现纤细的身段，关键是腿要细

虽然看起来是不经意的构图，但已经网罗了作为漫画题材的3种美少女（幼女、少女、稍成熟的女孩）。漫画的魅力和乐趣，在于当你“想画3种不同类型的女孩”时，不单是画3种类型的女孩，而是可以加上戏剧性的表现，让人感觉到有什么故事在其中。天真烂漫的姿势和表情，加上有动感的头发，展现了一个稍微屈着身子的少女。不太大的骨盆和幼细的腿，是展现出少女纤细的身段的重点。

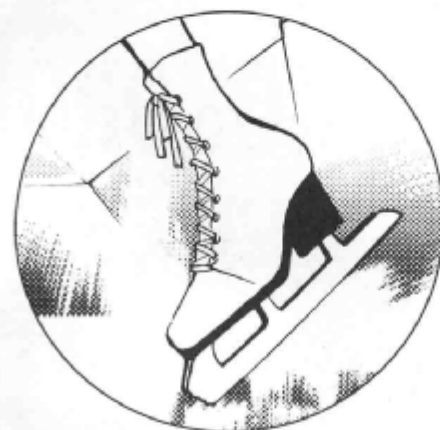
果断地采用粗黑框线，也很有效果。贴上大网点的网点纸，给人以时尚的印象，并可营造出有很强感染力的画面。

:YAMATONADESHIKO NO KOKOROE:

冰仙子

作者：谷口智子

使用白色颜料是表现光芒的基本技术。在头发、眼珠等地方，用钢笔描线之后，加上白色颜料，可取得很好的效果

羽毛的轻飘飘与柔和感，用细而尖锐的线表现出来。此时使用圆笔

脚背柔顺的线，营造出性感。想象着鞋中美丽的脚形，来画出鞋的形状

短小的身体和口红表现出少女的可爱

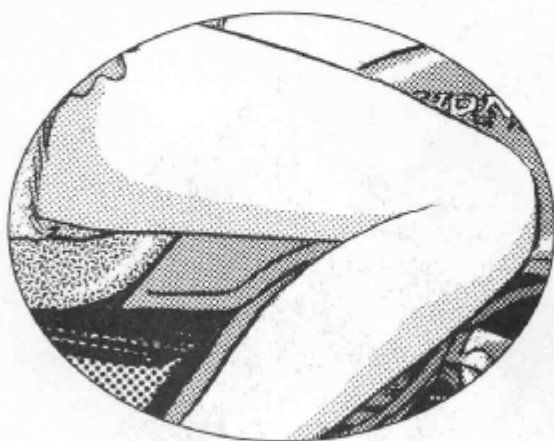
大眼、小嘴，是传统美少女像的典型要素。嘴巴虽然小，但是唇形却清楚地刻画出来，表现出口红的存在，但又不会太过火，让人感觉到少女的羞羞答答。从身躯与头部的比例而言，身躯比正常要短小；而胴体线条是简单地描绘，又表现出未成熟少女的气息和明朗的印象。

柔软而有真实感的翅膀，点缀出了角色的非现实性；而溜冰鞋则带出角色站在地上的踏实感。以小道具带给角色"形象对比"，是描绘幻想画面的手法之一。

◆谷口智子 简介：
籍贯：北海道
代表作——《叫我公主》、《公主王子》
◆使用画笔：
主线·人物——G型笔
细线——圆笔
草图——自动铅笔 0.5mm 2B

对比

作者：河方薰

看着这圆圆的大眼睛，可谓是描绘出了美少女的极致

摩托车和上衣这两种无机物体的网膜，强调了大腿的白皙和柔软，给人以切切实实健康阳光的感觉

画得细致入微的短靴。鞋跟和鞋尖的污渍，不经意地带出了立体感和真实感

不露出身体线条，来表现出所穿上衣质料的硬感。缝合衣服的线的粗细，也是用来表现质料的要点之一

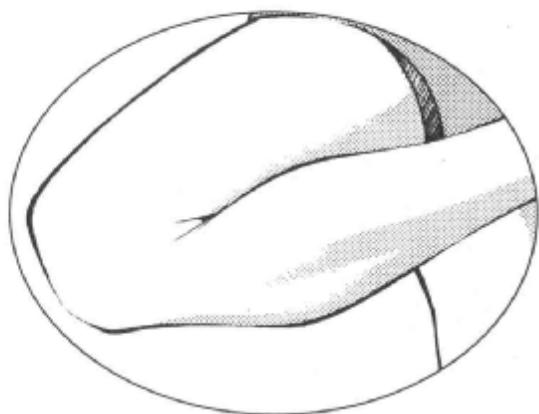
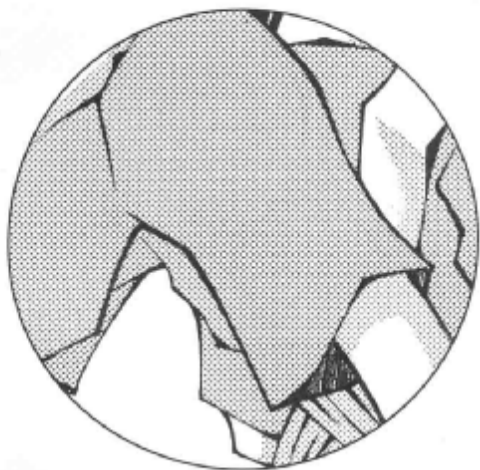
硬质的机器，衬托出女孩子的柔和与光芒

摩托车和女孩子的组合，是让女孩子显得更有魅力的技法之一。机器和摩托车等的“硬朗”和“冰冷”，与女孩子的“柔和”与“温暖”刚好形成对比。所以，能够令女孩子这有生命体的健康与魅力倍增。稍显宽大的上衣和头盔，隐藏了身体的线条，也是表现手法之一。因为隐没了身体的线条，就可强调出手脚的白皙和肌肤感，仅仅以这无袖衣配短裤的装束便能产生更大的魅力。

◆河方薰 简介：
籍贯：东京
代表作——《TV JACKER》、《多一点Good Kiss!》
作品《Good Kiss!Version2.0》在Magazine SPECIAL中连载
◆使用画笔：
主线 · 人物——G型笔
细线——圆笔
草图——自动铅笔 0.5mm B

两个女招待

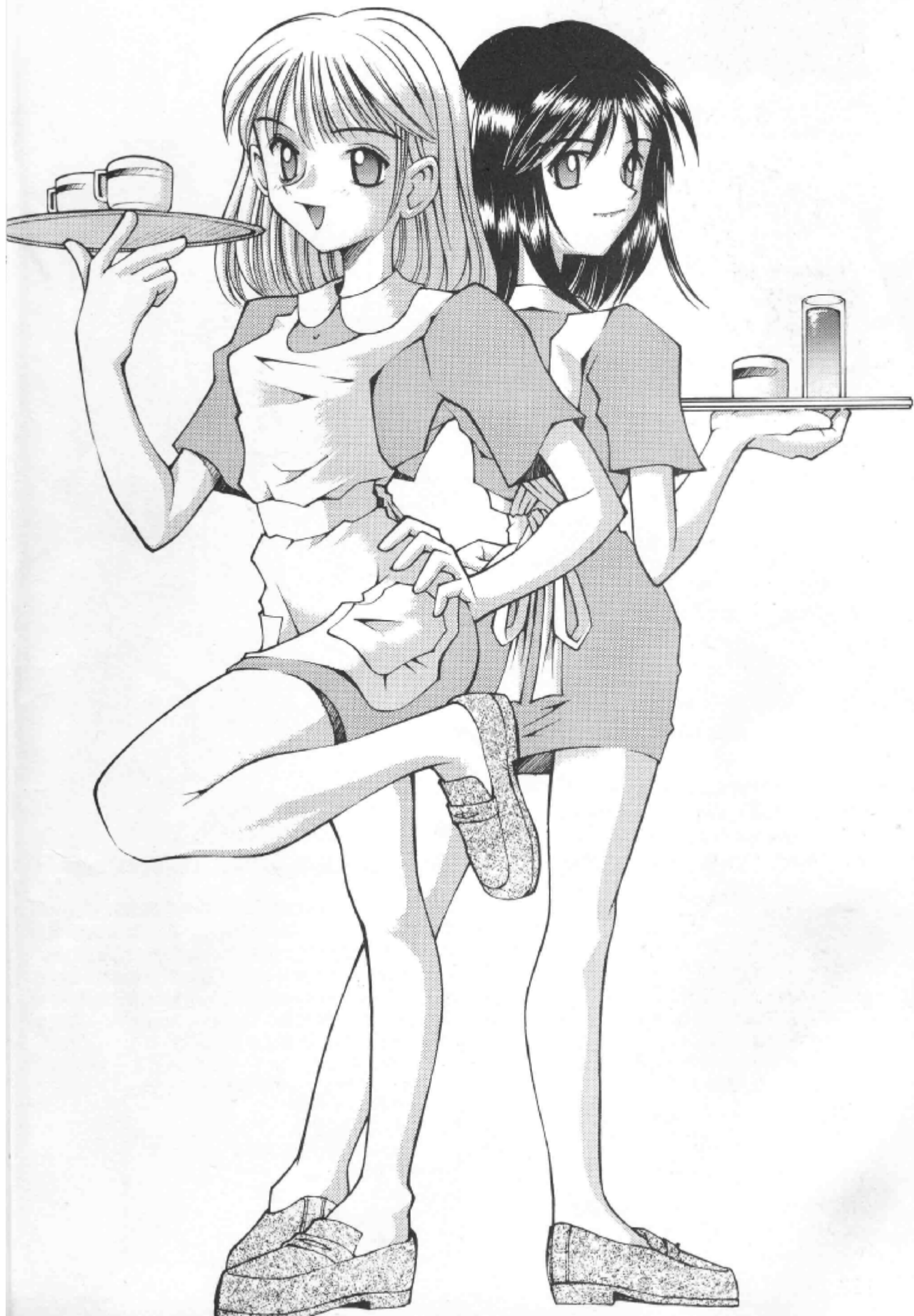
作者：草野红壹

下唇贴上少许网点纸。做法是在贴上网点纸后，再刮去多余的。其中一处留白，显示嘴唇的反光，营造立体感

腿弯起来，脚跟贴着臀部，腿肚子和大腿之间形成性感的肌肉曲线。用网点纸来表现，可显出女孩子腿部充满魅力的肌肤感

在画手臂与身体、胸部的连接时，只描画了最低限度的线条。这要充分地掌握了身体的构造，才可以办到

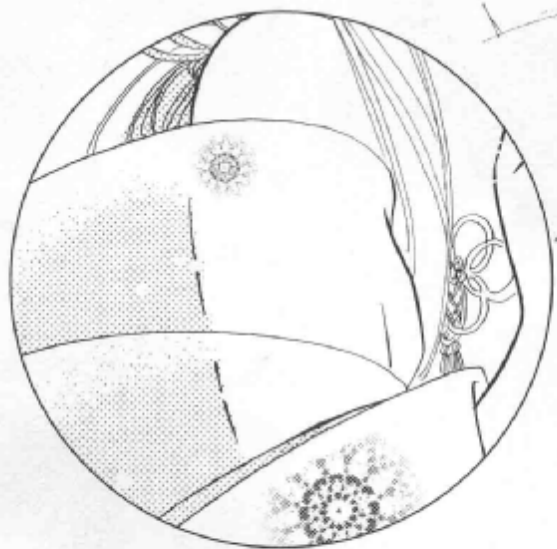
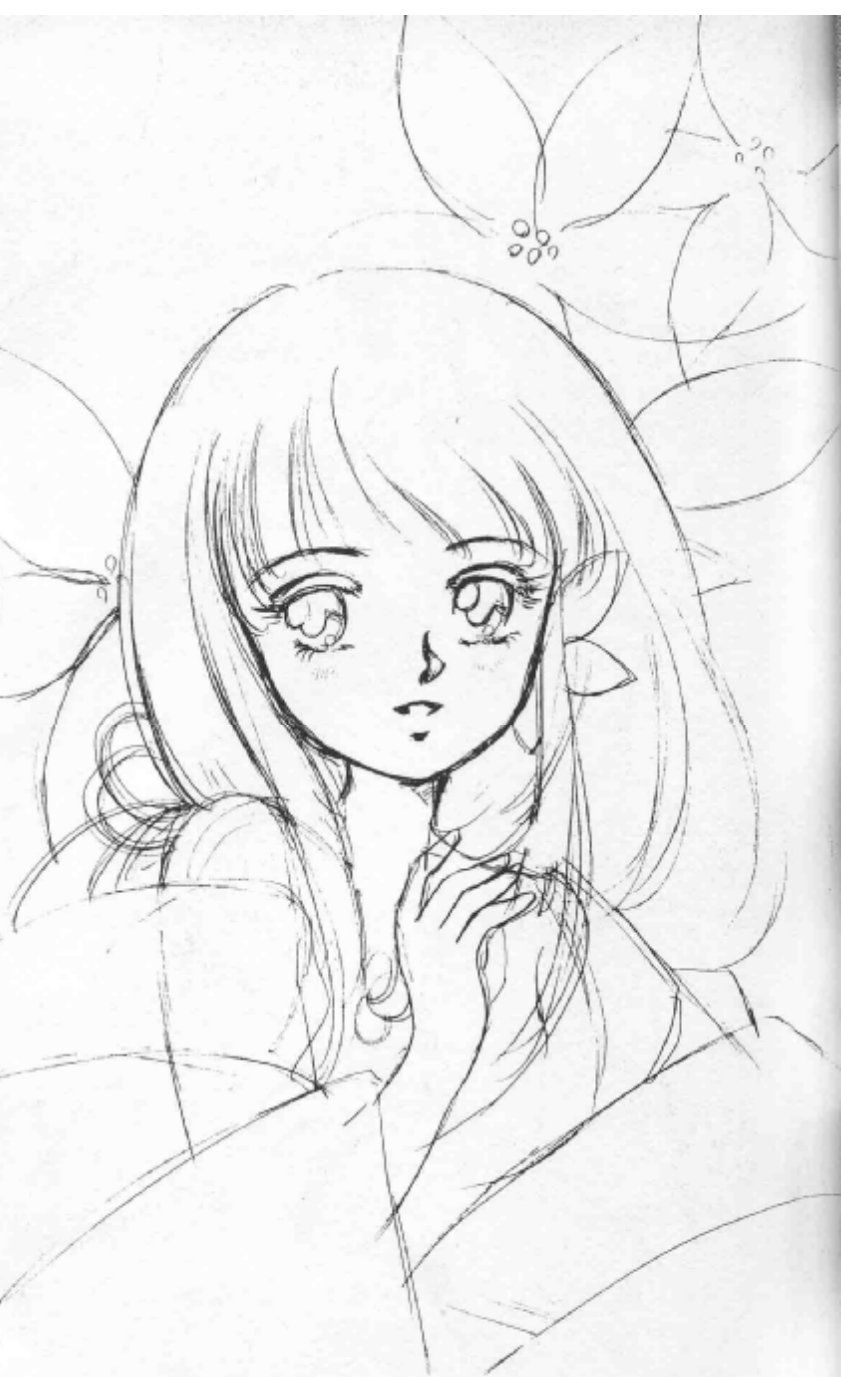
裙子是质料稍硬的，非常贴身，才会产生这样的皱褶。曲线的角度展现了臀部的立体感。用钢笔描线时，为了突出前面的女孩，后面的角色描线可稍淡些。

线条与影的画法突出角色的个性

草图是以骨骼为基本，头发的曲线、脸和手脚的线条、托盘和杯子的曲线等，质感各有不同，都在笔触上表现出来。有起伏线条的，往往会形成被指为“老式画法”的画，但是在这儿，由于线条细而锐，所以，不会有画法过时的感觉。在描画衣服的线条时，参照身体的曲线，以较直的尖锐线条来画，表现出衣服的无机物体与人体的微差。画头发的笔触，与身体部分的线条完全不同，更能表现出头发的柔和与飘逸。粗细线条的起伏变化赋予角色以力度和生命感，营造出给人印象深刻的画面，让人很想继续再看下一幅。

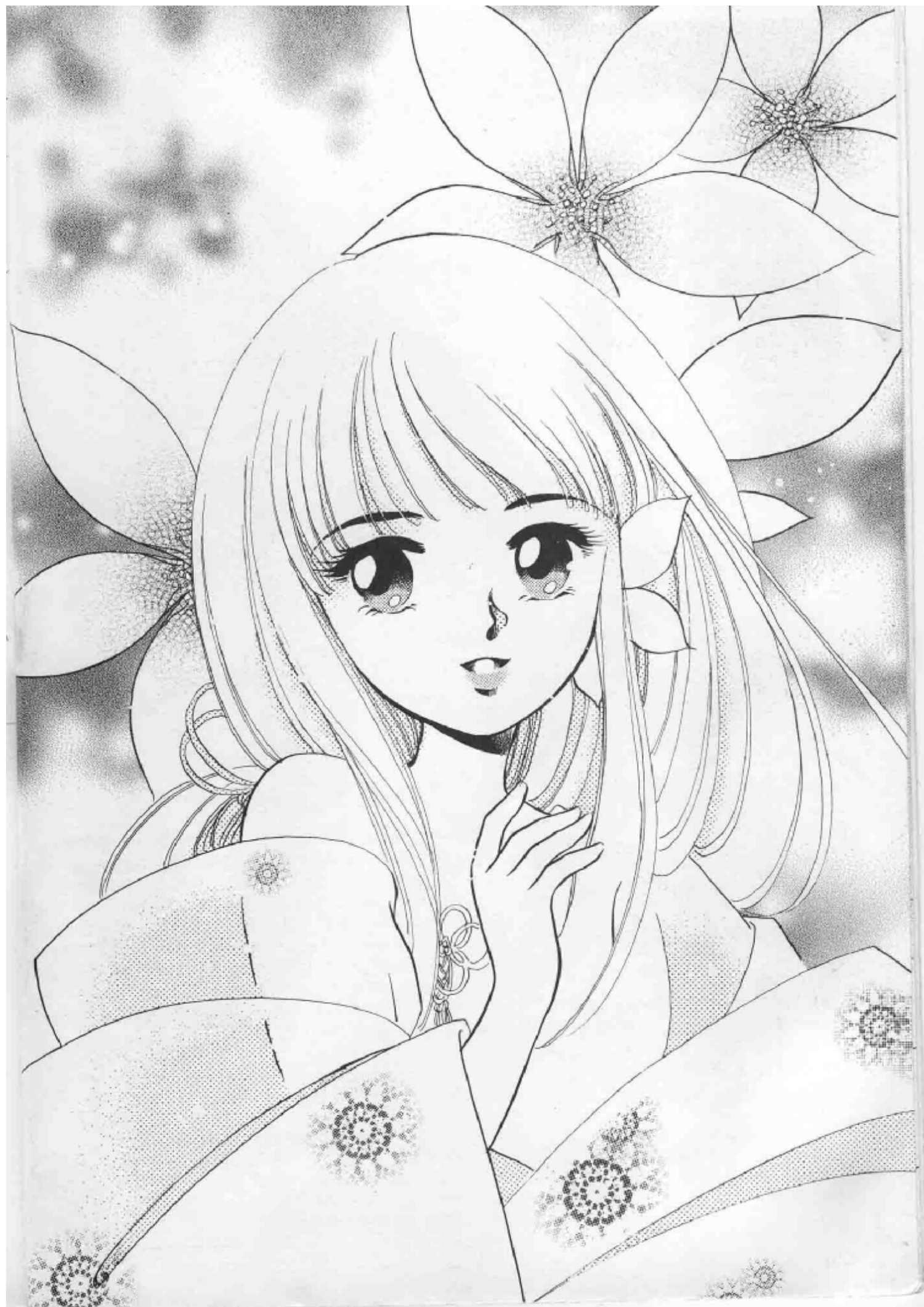
◆草野红壹 简介：
籍贯：东京
◆使用画笔：
主线·人物——G型笔
细线——圆笔
草图——自动铅笔 0.5mm HB

花仙子的一刻

作者：樱真子

刚好触到眼线的刘海，给人高雅、宁静的印象。刘海是稀疏的，同时用柔和的曲线来描绘，动中有静

衣服的轮廓和内侧的手腕线条离得较远，表现出衣服的宽松感觉。在手臂上贴上少许网点，能够增加衣服的透明感，做法是先贴上网点纸后，再除去多余的网点

角色、主题与网点的处理，营造出透明感和幻想性

柔和的发丝营造出安逸感，是圆笔画的细线和有层次的网点相结合的效果。头发并非全部涂黑，在发丝旁边贴上网点纸，并刮掉一些营造出晕开的效果，表现出头发的柔软。

作为主题的花朵，沿着画面的对角斜斜地排放，与插在角色右耳部分的花朵构成的平衡，营造出独特的、有透明感的空间。背景网点描绘的色调，黑色部分和白色部分依效果来分配，进一步提高了幻想的气氛。

◆樱真子 简介：
籍贯：千叶县
代表作：《小鸟的医生》
◆使用画笔：
主线・人物——圆笔
细线——圆笔
草图——自动铅笔 0.5mm

女学生

作者：Ganmma Suzuki

太阳几乎是从头顶照下来的。脸前面的阴影，是自己头部的影子，侧面的阴影是头发的影子

锐利的线条，描出了少女健康的腿线。白色颜料的星星点点表现耀眼的太阳光。裙子的褶皱没有画出，作为曲面以贴网点并切出形状来表现

经过计算的画面，反差提高了角色的真实感

为了营造角色的魅力和真实感，构图和网点的处理都经过了精心计算。简而言之，角色用黑调，背景用灰调，这样，人物就从背景中凸显出来了。角色上的阴影和光的表现，是把太阳的位置设定为在角色的头顶附近。

通常，光线在这个角度射下来，脚上应该多些阴影，但是为了和后面楼梯产生反差以突出腿部的白皙，所以腿上的阴影被削减到最低。石梯和书包上重叠贴上了粗的和细的两种网点，表现出平坦、真实感和重量感。

人物与背景色调的反差处理令角色的魅力更上一层楼，给人更加深刻的印象。

◆GANMMA SUZUKI 简介：
籍贯：宫城县
代表作：《私人课堂》《THE TIME TROUBLE MAKER》
◆使用画笔：
主线·人物——日本字钢笔、弩钝的圆笔
背景——日本字钢笔、新的小钢笔
草图——带橡皮的铅笔 H

《卡通漫画绘画技法》系列丛书

随着漫画产业在国内外的发展，漫画创作热潮席卷海内外。北京书锦缘咨询有限公司顺应这一潮流，与辽宁科学技术出版社共同推出了《卡通漫画绘画技法》系列丛书。

本套丛书由日本著名漫画大师编写，这些大师一直活跃在世界漫画创作的最前沿，他们的经验、创作思想无疑是当代漫画界难得的瑰宝，值得我们学习和借鉴。

本套丛书由浅入深地教授漫画绘画技法，讲解细致，精美的图例全部出自大师之手，有学习和欣赏两重功效。不论是初学者还是漫画爱好者，抑或是成绩斐然的专业人士，通过这套丛书都能取其所欲，成其所想。因此，本套丛书自上市以来在日本及欧美市场创下了发行数百万套的不俗业绩。

随着本套丛书的面市，北京书锦缘咨询有限公司同期开展网上互动活动，为漫画爱好者提供一个互相交流的平台。欢迎广大漫画爱好者登陆网站论坛，畅所欲言，对本套丛书多提宝贵意见，同时将您的作品发布在网站上。我们将定期组织评选活动，按作品人气选出10名优胜者，给予奖励并有机会参加我们组织的与日本漫画大师交流的活动。本次活动说明详见书锦缘公司网站。

感谢您的参与和支持！

公司名称：北京书锦缘咨询有限公司
地　　址：北京市西坝河南路甲1号新天第B座2703（100028）
网　　址：http://www.booklink.com.cn
E-mail：information@booklink.com.cn
公司电话：010-64462921/2480
传　　真：010-64462923